
Número 74
275 ptas
MICRO Manía
Sólo para adictos
REPORTAJE
REALIDAD VIRTUAL DIMENSIÓN DE FUTURO
Así será
TIE FIGHTER
El golpe contra la Alianza rebelde
COOL SPOT
Las vacaciones son un juego
HOBBY PRESS
CONSTRUYE EL PARQUE DE TUS SUEÑOS
Guía para resolver QUEST FOR GLORY III
¡¡Sorteamos un ordenador PENTIUM valorado en más de 500.000 Ptas.!!
THEME PARK
La atracción del verano
LOS NUEVOS PROYECTOS DE UNA COMPAÑÍA DE VANGUARDIA
PC CD-ROM, CD32, MEGA CD: LA APUESTA DE CRYO
8 414090 100502 00074

Año X. - Nº 74 - Julio 1994 - 275 ptas. (Incluido IVA)

SUMARIO

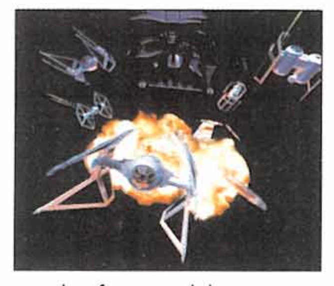
6 MEGAJUEGO
THEME PARK

Con la llegada del buen tiempo, todos nos lanzamos como locos a los parques..., a los parques de atracciones, por supuesto... Pues eso es lo que os proponemos en nuestro Megajuego del veraniego mes de julio, porque «Theme Park» es un programa de Bullfrog que nos permite diseñar a medida nuestro parque de atracciones ideal. Así que, a disfrutar del aire libre y la diversión total.

16 REPORTAJE:
CRYO

Vayamos con la pregunta principal: ¿quién es el programador de juegos como «Dune», «Megarace», «Time Cop», «Dragon´s Lore», «Revenge» o «Lost Eden»? En efecto, la respuesta correcta es Cryo, la compañía francesa que sigue la excelente tradición informática gala, diseñando sorprendente software de entretenimiento. Nuestro corresponsal en el Reino Unido, Derek De La Fuente, ha escrito este amplio reportaje y ha entrevistado a dos de sus fundadores, Remi Herbulot y Jean Martial Lefranc.

23 PREVIEW
TIE FIGHTER



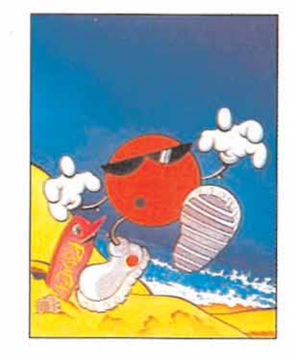
Todos tenemos nuestro lado oscuro..., y el que no esté de acuerdo que tire la primera piedra... Por esto mismo, y como los programadores de LucasArts son muy listos, «Tie Fighter» nos ofrece la oportunidad de aliarnos con las fuerzas del Imperio, en contra de la Alianza Rebelde. ¿Qué os parece? A que os apetece la idea de hacer saltar en mil pedazos, aunque sólo sea por una vez en vuestra lúdica vida, a los inalcanzables "X-Wings"...

30 INFORME:
REALIDAD VIRTUAL



Siempre queremos mostraros lo último. Queremos que estéis al día de las últimas tecnologías informáticas. Por esta misma razón, seguimos insistiendo con Realidad Virtual. Vais a ser los primeros en descubrir todos sus secretos.

57 PUNTO DE MIRA
COOL SPOT



¡Qué puntazo! Vuelve a pasearse por el software de entretenimiento un punto más "salado" de todos los puntos. Es un punto y seguido. Es un punto y aparte. Es un punto de inflexión. Es..., «Cool Spot» el punto más chuleta y elegante del mundo. Y punto final.

58 F-14 FLEET DEFENDER



Volar siempre es una aventura, y más si queremos hacerlo en un caza de combate. El F-14 es una aeronave que nos ofrece todas las más excitantes impresiones que podamos imaginar. Microprose, no contento con ello, nos propone "meter nuestro cuerpo" en la estructura de su última creación «F-14 Fleet Defender» para que podamos volar sin perder la cabeza y con los pies bien en el suelo. No es un simulador más, es una experiencia única y total.

62 QUEST FOR GLORY III




Sierra On Line no sería la misma sin su conocidísima serie "Quest". Así, «Quest for Glory» nos presenta la eterna lucha entre dos pueblos enemistados entre sí, que han perdido sus valores más absolutos representados en preciados objetos. Y Tarna es el nombre del lugar en el que se da cita la lucha entre estas dos razas. Nosotros, gracias a este "Patas Arriba", llevaremos la paz a esta tierra si seguimos paso a paso todos los rincones de Tarna...



Fabricar sueños es fácil si sabemos utilizar bien nuestra imaginación. Si carecemos de la misma, lo mejor es recurrir a Bullfrog y a su «Theme Park»... Gracias a esta compañía seremos capaces de realizar uno de nuestros sueños: levantar un parque de atracciones a nuestra medida. Con el buen tiempo, todos salimos de casa en busca de diversiones y «Theme Park» nos las da en cantidad. También otros programas nos colmarán de diversión. ¿Qué os parece, por citar unos cuantos, «Al-Quadim», «Tie Fighter», «The Horde», «Ravenloft», «Reunion» o «Planet Football»?

Empezábamos este editorial diciendo que la imaginación crea sueños increíbles... Pero no sólo la imaginación, también la Realidad Virtual. Como no dejamos de apostar por lo más actual, en este número contáis con dos reportajes sobre esta revolucionaria ciencia que nos hace vivir una realidad fantástica. Y la perfecta mezcla de realidad y fantasía la provocan los programas que hemos elegido para el Punto de Mira. Así: «Detroit», «The Journeyman Project», «Red Hell», «PC Basket 2.0.», «Cool Spot», «Street of Rage 3» y muchos más...

Antes de deciros hasta el próximo mes, queremos recordaros que además de todos los programas que os acabamos de presentar, también contaréis en Micromanía con nuestras secciones habituales. Aunque en estas fechas estaréis más fuera de casa que dentro, no os olvidéis de vuestros ordenadores y, por supuesto, de nosotros, vuestra revista favorita. Hasta el mes que viene.

Edita HOBBY PRESS, S.A. **Presidente** María Andrino **Consejero Delegado** José I. Gómez-Centurión **Subdirectores Generales** Domingo Gómez, Amalio Gómez
Director Domingo Gómez **Subdirectora** Cristina M. Fernández **Director de Arte** Jesús Caldeiro **Diseño y Autoedición** Carmen Santamaría, Oscar López (Ayudante) **Redactor Jefe** Javier de la Guardia
Jefes de Sección Francisco Delgado, Francisco J. Gutiérrez **Redacción** Susana Herrero, Oscar Santos, Enrique Ricart, José C. Romero (Traducciones) **Secretaria de Redacción** Laura González
Directora Comercial María C. Perera **Coordinación de Producción** Lola Blanco
Fotógrafo Pablo Abollado **Corresponsales** Marshal Rosenthal (U.S.A.), Derek Dela Fuente (U.K.), Eva Hoogh (Alemania)
Colaboradores Toni Verdú, Fernando Herrera, Pedro J. Rodríguez, Antonio De Cárcer, Anselmo Trejo, Santiago Erice, Diego Gómez, Rafael Rueda, Juan J. Fernández, Antonio Dos Santos, José Dos Santos, José Cruz, Marc Steadman, Jesús Pérez, Javier Sánchez, Enrique Pérez, Pablo Fernández, Javier Rodríguez, Roberto Lorente
Redacción y Publicidad C/ De los Ciruelos, nº 4 28700 San Sebastián de los Reyes (Madrid) Tel. 654 81 99 / Fax: 654 86 92
Imprime Altamira Ctra. Barcelona, Km.11,200 28022 Madrid Tel. 747 33 33 **Distribución** Coedis, S.A. Tel.: (93) 680 03 60 Molins de Rei (Barcelona)
Esta publicación es miembro de la Asociación de Revistas de Información.

Depósito legal: M-15.436-1985
Esta Revista se imprime en Papel Ecológico Blanqueado sin cloro.

Circulación controlada por


Dinamic Multimedia demanda a sus imitadores

No es PCFÚTBOL todo lo que reluce

Hace unos días fue lanzado al mercado español «USA Soccer». Tanto la publicidad del programa, como su contenido, copian de forma evidente el programa «PCFÚTBOL» que Dinamic Multimedia editó en octubre del pasado año.

A continuación, reproducimos íntegramente la nota de prensa que Dinamic Multimedia ha remitido a los medios de comunicación, con el fin de dar a conocer a todos los usuarios de PC las acciones legales que, en forma de demanda, han presentado contra las empresas Digital Dreams Multimedia y Tower Comunications por competencia desleal. En esta nota, Dinamic Multimedia deja bien claro que su producto «PCFÚTBOL» nada tiene que ver con «USA Soccer».

DINAMIC MULTIMEDIA presenta demanda por Competencia Desleal

Dinamic Multimedia ha entablado acciones legales contra las empresas Digital Dreams Multimedia y Tower Comunications por competencia desleal.

Las compañías demandadas han procedido a copiar, de forma descarada y evidente, aspectos esenciales de nuestro programa «PCFÚTBOL» con la intención de confundir a los consumidores respecto a la procedencia de su producto, titulado «USA SOCCER», y con el claro objetivo de aprovecharse del éxito comercial de «PCFÚTBOL» y del prestigio de Dinamic Multimedia.

A la vista de las similitudes de uno y otro producto, es imposible atribuir a los autores del plagio ningún resto de buena fe en sus actuaciones. No sólo se han apropiado de la idea de un videojuego de fútbol relacionado con una base de datos multimedia (era de esperar que ante el éxito de «PCFÚTBOL» y también de «PCBASKET», otras compañías nos imitaran), sino que han presentado su programa con tal cúmulo de "coincidencias" gráficas con respecto a los nuestros que resulta innegable y palmaria la intención fraudulenta ante el consumidor por parte de los responsables de las compañías demandadas.

Hasta tal punto han inducido a confusión en la publicidad de su producto que en Dinamic Multimedia hemos recibido numerosas llamadas de personas interesadas en adquirirlo. Todos estos clientes han manifestado su sorpresa y algunos su indignación al conocer la verdad: que Dinamic Multimedia no tiene nada que ver con el programa «USA SOCCER», aunque sus "autores" han puesto, por lo que parece, mayor esfuerzo en imitar nuestro estilo que en aproximarse a nuestra calidad.



Carátula original de «PCFÚTBOL». Dinamic editó el programa en octubre de 1993.



Carátula de «USA Soccer» presentada en junio de 1994. A veces, sobran las palabras.

Podríamos convertir esta nota en una relación interminable de las similitudes con las que, de forma nada casual, se ha buscado la identificación engañosa entre ambos programas. La imitación descarada de gráficos y textos es burda y abundante hasta el despropósito, y va desde la cabecera a los colores, cintillos, calados, textos, gráficos y hasta la composición de las páginas de publicidad impresas en varias revistas.

Por todo ello, en Dinamic Multimedia queremos expresar nuestro más contundente rechazo por este tipo de prácticas que incurren de lleno en la competencia desleal y que desprestigian al sector del videojuego español y defraudan al usuario.

Estamos seguros de que las acciones legales entabladas contra los autores de este engaño al consumidor servirán de freno en el futuro , para que no se vean afectadas por sucesos de esta naturaleza ni nuestra compañía ni ninguna otra que opere con buena fe en el mercado.

Cuando los tontos hacen relojes

Cada vez que oigo la frase: "En España hasta el más tonto hace un reloj", miro mi muñeca izquierda y me felicito por llevar sujeto en ella un reloj suizo. Modestito, barato... pero suizo, ¿saben?, porque... ¡maldita sea! la frasecita es cierta: los tontos aquí hacen relojes, muchos relojes. Es más, cuanto más tontos son, más relojes hacen.

España está llena de relojes fabricados por tontos.

España rebosa de tontos que fabrican relojes.

¿Que usted no se había dado cuenta? Sí, hombre... párese a mirar alrededor, deténgase a escuchar en torno suyo... "tic, tac, tic, tac, tic, tac", el concierto de los relojes de los tontos no es un murmullo, sino un estrépito. No es el tiempo surrealista de los relojes blandos de Dalí el que marcan, sino el tiempo duro y necio de los tontos relojeros.

Cuando los tiempos son duros, los tontos incrementan su producción de relojes.

"Tic, tac, tic, tac, tic, tac..."

¡Imagínense hasta qué límite pueden llegar los tontos relojeros, con los tiempos que ahora corren!

"¡¡¡TIC, TAC, TIC, TAC, TIC, TAC!!!"

Sí; los tontos relojeros están a tope de producción.

¿Que por qué los tontos se dedican todos a hacer relojes? Pues, mire usted, yo no lo sé. Por lo menos no lo sé con certeza. Parece que tiene algo que ver con la esperanza de que si alguna vez consiguen venderle un reloj a un listo, dejarán de ser tontos.

O algo por el estilo.

El caso es que yo, que he conocido a lo largo de mi vida a muchos más tontos relojeros de los que me hubiera gustado conocer, los he visto vender muy poquitos relojes.

Casi todos los tontos, cuando venden un reloj, el cliente suele ser otro tonto.

Y es que, por lo general, los tontos relojeros lo tienen muy difícil: sus relojes siempre atrasan. Atrasan horas, meses, años...

Cualquier día de estos, cualquier tonto relojero inventará el reloj de arena, o quizás el reloj de sol. En serio, cosas más idiotas se creen que han inventado algunos ilustres tontos relojeros que yo conozco.

Luego, para intentar vender algunos –pocos– de sus tontos relojes atrasados, los tontos relojeros se buscan nombres rimbombantes: "EL SUPER RELOJ", "EL MEGA RELOJ", "EL OK RELOJ", y hasta ¡"EL RELOJ MULTIMEDIA"!

"Tic, tac, tic, tac... tic... tac."

Los relojes de los tontos relojeros son fáciles de distinguir: están copiados, van con retraso, se paran pronto... y la única hora que marcan es la hora de los tontos. La hora de los tontos relojeros.

J.I. Gómez-Centurión

MEGA juego

¡Ven al parque! ¡ven a disfrutar!

Uno de los sueños que la mayoría de nosotros guarda en el corazón es el de poder ir un día a DisneyWorld, a disfrutar de la gran cantidad de atracciones que allí funcionan, y pasar una jornada inolvidable. Pues bien, el sueño deja de serlo a partir del momento en el que Bullfrog ha desarrollado «Theme Park», en lo que promete convertirse en la bomba del verano.

- **BULLFROG**
- Disponible: **PC, PC CD-ROM**
- En preparación: **CD32, MACINTOSH CD**
- V. Comentada: **PC**
- T. Gráfica: **VGA, SVGA**
- **SIMULADOR**

Bullfrog es una compañía a la que todos recordaréis por títulos como «Populous» y su continuación, «Power Monger» o el más reciente «Syndicate». En todos ellos buscaban introducir al jugador que compra sus productos en un mundo totalmente nuevo, en el que todavía no hubiera estado y lo descubriera por sí mismo, entrando en el desarrollo. Además, otra característica se centra en dejar de lado el tema de la violencia, a pesar de que «Syndicate» pueda parecer que no sigue esta premisa. Con estas ideas se pusieron manos a la obra en el desarrollo de «Theme Park», en lo que hasta el momento es su proyecto más ambicioso.

OBJETIVO: ENTRETENER AL PÚBLICO

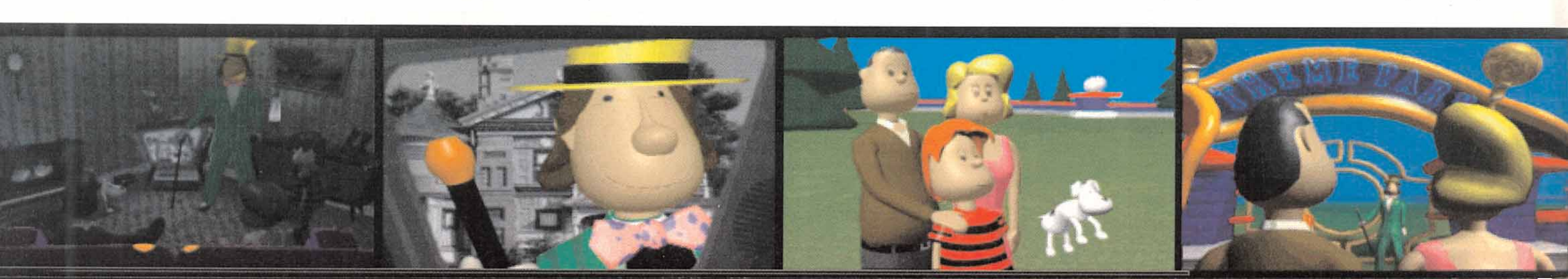
En «Theme Park» tendremos el orgulloso deber de hacer que un montón de chavales se diviertan en un parque de atracciones que tendremos que diseñar y construir nosotros mismos. Para ello, comenzaremos comprando un terreno adecuado para tal menester, y que, por razones monetarias que todos comprenderéis, será en Inglaterra. Una vez con un montón de campo a nuestra disposición, tendremos que realizar las primeras acciones, orientadas siempre a conseguir que los niños se lo pasen en grande. Para ello contamos con dos tipos de edificaciones. Las primeras son las atracciones en sí, como un castillo hinchable, un circo, un árbol en el que hay una cabaña soportada por las ramas, un túnel del terror y, ¡cómo no!, hasta una montaña rusa. Al comienzo no dispondremos de todas, pudiendo acceder a ellas según avance el tiempo, y nuestras investigaciones nos lo permitan.

Como en cualquier parque de atracciones real, tendremos que hacer frente a todos los problemas económicos que se nos planteen.

Por otro lado se encuentran los distintos establecimientos en los que se venden comida, bebida, globos, recuerdos, y casetas de habilidad, en las que por una módica cantidad los niños pueden ganar importantes premios. Para conectar cada una de estas construcciones contamos con la posibilidad de construir caminos por los que circulen las personas, y lugares reservados para las colas de las diferentes atracciones. Pero no penséis sólo en estas dos cosas, pues conforme avancemos y obtengamos beneficios, podremos poner una especie de tren que hará un recorrido por todo el parque. Además, los chicos se pueden mover más rápidamente, con lo que se gastarán el dinero con mayor soltura.

EL COMPLICADO TEMA MONETARIO

Hasta aquí todo parece bastante sencillo. Sin embargo, las cosas se van complicando a medida que el tiempo pasa, y nuestro parque crece. A partir de estos momentos tendremos que hacer frente a una serie de problemas económicos, como son el precio de las entradas al parque, de los refrescos, la comida o los helados que vendamos, así como que no nos falte ninguno de ellos, y en su defecto realizar los pedidos de ellos que estimemos oportunos, los sueldos de los empleados que se



THEME PARK

EL CLIENTE TIENE LA RAZÓN

Uno de los detalles, de los muchos que el juego tiene, a los que tendremos que permanecer muy atentos, serán las distintas opiniones que los visitantes manifestarán sobre nuestro parque. El buen uso de ellas hará que consigamos o no nuestro objetivo.

Los distintos personajes que llegan a nuestro parque, lo hacen con la intención de pasárselo en grande, y, si no es así, lo sabremos de una curiosa forma. Según vayan caminando de un sitio a otro en busca de emociones, aparecerá regularmente sobre sus cabezas, un bocadillo el cual tendrá una pequeña representación gráfica en su interior, que corresponderá a lo que están pensando en ese momento. Por ejemplo, si aparecen unas zetas, esto querrá decir que se están aburriendo, por lo que tendremos que mejorar y comprar nuevas atracciones.

Mientras que si lo que aparece es un sonriente comecocos, esto querrá decir que su estancia ha sido divertidísima. Como decimos, tendremos que estar atentos a estos bocadillos, ya que si no cumplimos en un plazo breve sus peticiones, los visitantes se irán del parque y no volverán jamás.

encargan del buen funcionamiento de las atracciones, así como de que el suelo esté limpio y el césped cortado. Como consecuencia, tendremos que asegurarnos de llevar una política de gastos que no sobrepase los ingresos que tengamos, o de lo contrario las acciones de nuestro parque (que también las hay) comenzarán a bajar, y podrán ser adquiridas por otro propietario de otro lugar, o en el peor de los casos, ir a la bancarrota, con lo que el juego se acabaría.

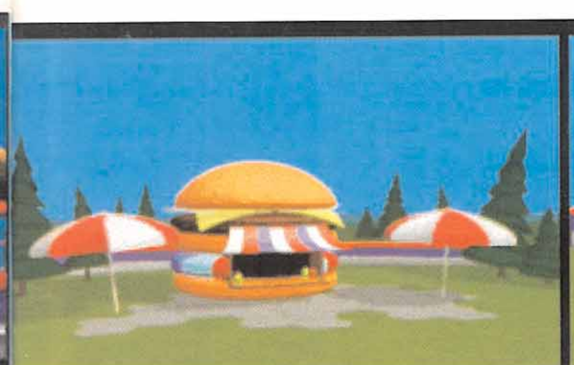
Entre los efectos de sonido destacan los gritos de alegría de los niños y sus toses cuando se intoxican con algún alimento...

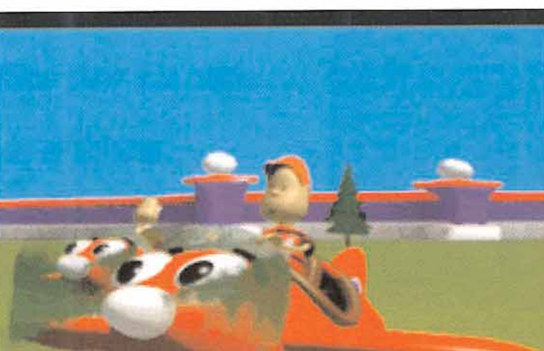
Antes hemos hablado de que realizando una serie de investigaciones conseguiríamos atracciones más divertidas y espectaculares. Esto se realiza desde la una pantalla a la que se accede mediante un icono de una bombilla. Una vez pulsado sobre dicho icono, tendremos ante nosotros seis tubos de ensayo en posición vertical, y otro más grande en horizontal. Nuestra capacidad de investigación viene dada por lo lleno que esté de un líquido rojo. Cuanta más cantidad tenga, más estaremos investigando en ese apartado. Como decíamos son seis: uno para desarrollar atracciones, otro para establecimientos, otro para mejorar el autobús en el que los niños van al parque, un cuarto se encarga de idear adornos y servicios al público, otro para instruir a los empleados en su labor, con lo que la realizarán más eficazmente y por último, un sexto tubo de ensayo con el que mejoraremos las atracciones ya inventadas.

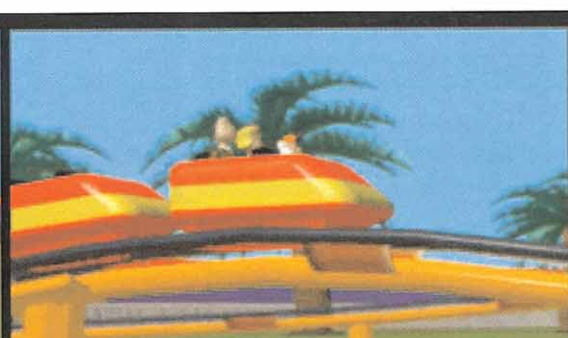
LA DECISIÓN ES DE LOS NIÑOS

Por otro lado, disponemos de una pantalla en la que los niños que en ese momento se encuentren en el parque nos informarán de su opinión respecto a lo que han visto. Esto se realiza por medio de una serie de iconos que aparecen en bocadillos (los de los comics, no los que hacen nuestras madres...). Cada uno tiene un significado, y puesto que son nuestros clientes, más vale que los hagamos caso en lo que podamos, o de lo contrario nos podemos encontrar con que nuestro público huya en busca de nuevas emociones. También, mediante unos colores nos harán saber si lo que hemos hecho hasta el momento les ha gustado o no, o si por el contrario, se abstienen de evaluar.

Por último, ya os hemos mencionado que no estamos solos en este juego. Otros parques repartidos por todos los puntos del globo terráqueo competirán con nosotros en la lucha por llegar a ser el mejor de todo el mundo. Al final de cada año, se actualiza la clasificación atendiendo a seis valores: el más rico, el que produce mayor satisfacción, el más excitante, el más grande, aquel que se presen-

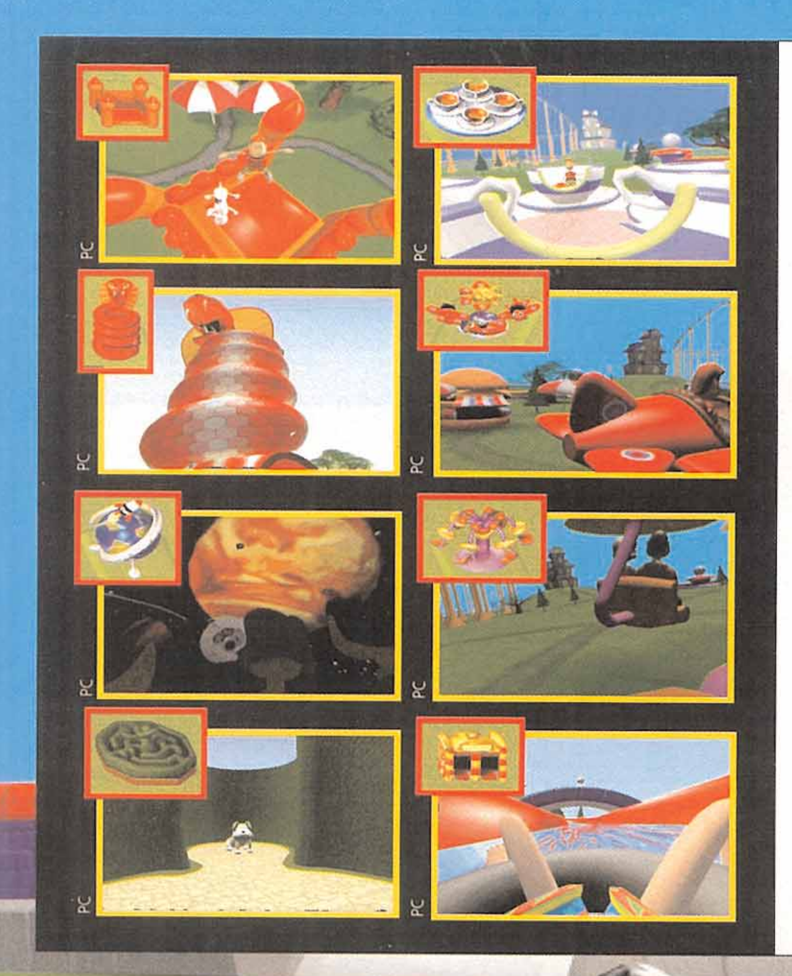


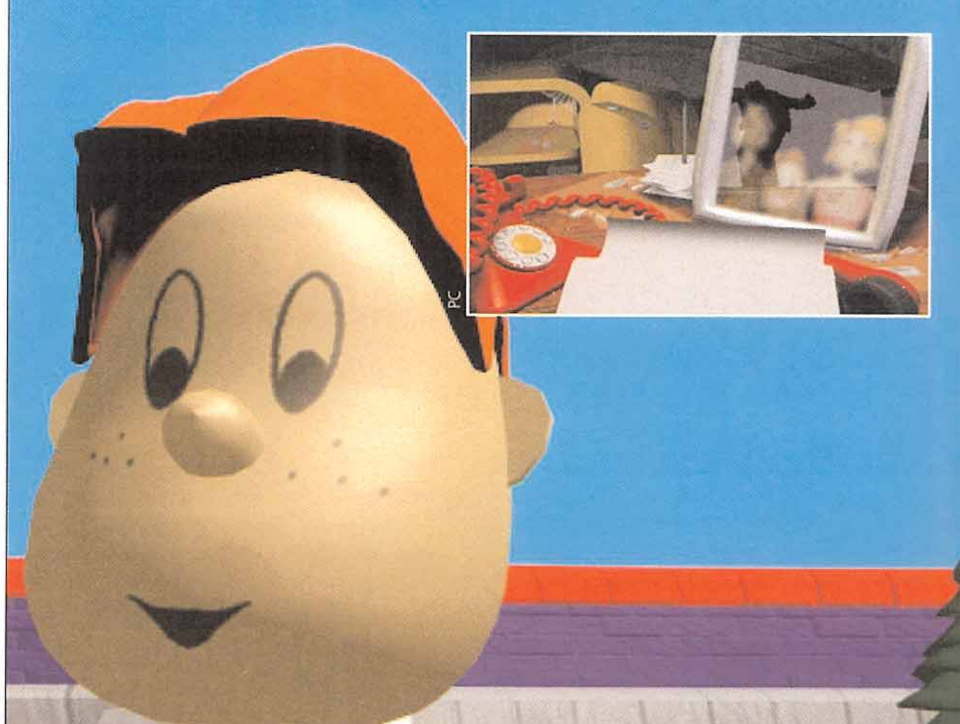






THEME PARK





ATRACCIONES EN VIVO

Si superdivertidísimo y entretenido resulta «Theme Park» en su versión de floppy, aguardar a lo que os espera en su versión para CD-ROM, la cual saldrá a la venta al mismo tiempo que la de discos, y también completamente traducida al castellano. Encontraréis prácticamente el mismo juego, tanto en gráficos, manejo y desarrollo, pero dos excepcionales sorpresas os aguardan en esta versión de CD-ROM. Una es, inevitablemente, la extraordinaria calidad de sonido que encontraréis, y la otra es que podréis montaros, imaginariamente hablando claro está, en todas las atracciones del juego. Que sí, que sí, como lo oís, porque en esta versión dichas atracciones están animadas. Pulsando sobre una atracción cualquiera, aparecerá ante nosotros una animación divertidísima, donde podremos montar en la misma, viéndola desde un modo subjetivo, como si estuviéramos dentro de ella. Y lo mejor de todo es que están realizadas con una calidad gráfica sublime llegando a rozar la infografía, con unos perfectos gráficos renderizados.

NUESTRA OPINIÓN

Bullfrog siempre nos ha sorprendido con sus programas. Su historia comenzó con «Populous» –¿a quién se le ocurriría que uno podía ser Dios con el ordenador...?–, siguió con el injustamente olvidado «Powermonger», se remontó de nuevo con el sensacional «Syndicate» y..., todos nos preguntábamos qué vendría después de tanto buen juego.

Pues nos han vuelto a sorprender con algo tan original como adictivo. «Theme Park» es un programa que llama la atención por lo intuitivo de su desarrollo y, sobre todo, por sus gráficos. Diseñar un parque de atracciones nunca ha sido tan divertido como lo es con «Theme Park». Sus opciones son casi innumerables y permiten un control absoluto de todas las variables que pueden influir en el éxito o fracaso de un lugar de ocio tan popular como éste. Así podemos ver a los visitantes y analizar sus gustos para actuar en consecuencia, investigar sobre nuevas atracciones o contratar y despedir a los empleados. Peter Molyneux, el jefazo de Bullfrog y mente perversa detrás de tantos buenos juegos, se lo ha tenido que pasar en grande visitando parque tras parque para conseguir un programa tan ajustado a lo que debe ser la realidad.

Bueno, en definitiva, que «Theme Park» demuestra que no todo está inventado en el ámbito del software de entretenimiento. La imaginación al poder, y Bullfrog la utiliza mucho y bien.

J.G.V.

En Bullfrog acaban de demostrarnos que la originalidad no brilla por su ausencia, y que si un grupo de buenos profesionales con ganas de verdad se ponen en serio, pueden llegar a hacer excepcionales maravillas de programación como este «Theme Park». Porque este juego a partir de hoy, será una buscada y codiciada joya del software de entretenimiento.

Este simulador de parque de atracciones, como se le podría denominar, guarda dentro de sí todo lo necesario para brindarnos largas y entretenidas veladas ante nuestro ordenador. Es original, adictivo, gracioso, simpático..., vamos que no carece absolutamente de nada. «Theme Park» es un compendio de aciertos donde nada se queda en la mediocridad y sí en la virtud.

E.R.F.

Hace unos meses, una furtiva imagen de «Theme Park» aparecía en una publicación inglesa. Un modesto pie de foto rezaba algo parecido a "un nuevo juego de Bullfrog, ambientado en un parque de atracciones". ¡¡Un parque de atracciones!! La impresión recibida por aquella pequeña pantalla fue tan grata como sorprendente, y tal sensación no ha hecho sino confirmarse una vez pasado el tiempo. Un parque de atracciones... Una idea tan increíblemente original como simple. Tanto, que parece mentira que nadie hubiera pensado antes en algo semejante.

Estamos en 1994. Teniendo en cuenta, además, la saturación a que se ha llegado en el mundo de los juegos, pensar que ya estaba todo inventado es algo de lo más normal. Pero de gusto, en casos como el de «Theme Park», reconocer las equivocaciones. «Theme Park» es el juego más innovador, divertido, gracioso y adictivo que se haya podido ver en años. Decir que es una verdadera genialidad no es exagerar ni un ápice.

Lo que ha hecho Bullfrog con «Theme Park» no es un simple juego, sino demostrar que la programación sigue siendo un arte, un arte -por desgracia- cada día más escaso, pero del que aún seguimos enamorados unos cuantos locos de los ordenadores.

Si tenéis un PC y os perdéis «Theme Park», estaréis cometiendo el error más grave de vuestra existencia como adictos a la diversión.

F.D.L.

te como el más ameno y el más agradable. Sólo cuando consigamos ser los número uno en todas las categorías, podremos presumir de tener el mejor parque de entretenimientos de todo el planeta.

ENTRETENIDO Y DIVERTIDO

«Theme Park» es uno de los escasos juegos que no tienen puntos malos que destacar. Todo él es una auténtica maravilla de la programación de Bullfrog, en el que se nota la presencia de Peter Molyneux, uno de los máximos responsables de la compañía, en cuyo historial encontramos los programas mencionados al principio. Todos los aspectos han sido cuidados al máximo, hasta el punto de que por más que hemos estado jugando con el programa intentando encontrar algún fallo, no hemos sido capaces de hallar ninguno reseñable, como para que pueda enturbiar la buena imagen que ofrece «Theme Park» desde la misma secuencia de presentación. Por otro lado, todos los textos que aparezcan en pantalla estarán traducidos al castellano, con lo que el manejo se simplifica aún más.

En lo que toca a los gráficos, tan sólo tenéis que echar una mirada a las pantallas que acompañan a estas líneas. Existen dos modos: uno en VGA normal, y el otro en SVGA, aunque en este último caso, el scroll es bastante lento hasta en un 486 DX.

Y para ilustrar nuestras palabras, nada mejor que algunos ejemplos: las diferentes atracciones cuentan con unos detalles como son los niños jugando en ellas, o los cambios que sufren algunos elementos según pasa el tiempo, los carteles publicitarios de cada establecimiento anunciando sus maravilla o los empleados poniéndose en huelga con carteles en la puerta del parque. En cuanto al sonido, unas melodías la mar de divertidas, que varían en concordancia de la atracción en la que nos encontremos, y unos efectos que acompañan a la música magistralmente, entre los que destacamos los gritos de alegría de los chavales al realizar alguna acción correcta, o cuando tosen si se intoxican con la comida. Por ello, la adicción no puede ser más elevada, o de lo contrario nos meteríamos dentro de la pantalla.

En definitiva, se trata de un programa absolutamente genial, que nos dará infinitas horas de entretenimiento.

E.R.F./O.S.G.



ORIGINALIDAD	82
GRÁFICOS	86
ADICCIÓN	94
SONIDO	92
DIFICULTAD	87
ANIMACIÓN	91



Todo es bueno, pero si tuviéramos que destacar algo, sin duda sería la elevada adicción, las variadas melodías y lo entretenido que es.

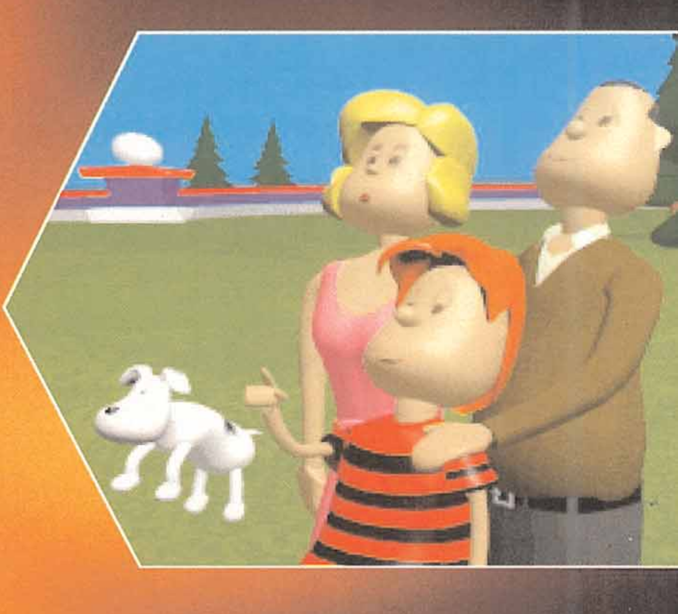


En el modo SVGA necesita de una máquina de altas prestaciones para que el scroll sea suave y no peque "pantallazos".

CURSO CONCURSO CONCURSO CONCURSO CONCURSO CONCURSO CON

Este alucinante ordenador con procesador PENTIUM® está en juego...





... con THEME PARK™.

PRIMER PREMIO

¡¡Un ordenador con procesador PENTIUM® valorado en más de MEDIO MILLÓN de pesetas!!



ESPECIFICACIONES TÉCNICAS

- Procesador Pentium de Intel a 90mhz.
- 8 Megabytes de memoria RAM.
- Tarjeta de vídeo Nine GXE-LT con 3 Megabytes de memoria.
- Disco duro de 530 Megabytes.
- Monitor SVGA color de 15 pulgadas.
- MS DOS 6.0 en castellano.
- Windows 3.1 en castellano.
- Ratón Dell.



intel



Todo lo que debes hacer para conseguirlo es enviarnos el cupón de participación debidamente cumplimentado y escribir en él las respuestas a las preguntas que te planteamos. ¡¡Mucha suerte!!

Además todos los ganadores obtendrán una camiseta y un póster de «THEME PARK™» y una colección de juegos de Bullfrog.

SEGUNDO PREMIO

Cuatro procesadores OverDrive® de INTEL que duplicarán la velocidad de tu 486

BASES

1.- Podrán participar en el sorteo todos los lectores de la revista MICROMANÍA que envíen el cupón de participación (no valen fotocopias), con las respuestas correctas a la siguiente dirección:

HOBBY PRESS,S.A.
Revista MICROMANÍA
Apdo. 400
28100 Alcobendas (Madrid)

Indicando en una esquina del sobre: CONCURSO THEME PARK

2.- Sólo podrán participar en el sorteo los sobres recibidos con fecha de matasellos de 30 de Junio de1994 al 2 de Septiembre de 1.994.

3.- El sorteo se celebrará en Madrid, el día 7 de Septiembre de 1.994. y los ganadores se publicarán en el número de Octubre de la revista Micromanía.

4.- De entre todas las cartas recibidas se extraerá una carta que será ganadora de un Ordenador Pentium-Dell XPS90, una camiseta y un póster de THEME PARK y una colección de juegos de Bullfrog . Otras cuatro cartas, que serán premiadas con un Procesador OverDrive Intel, una camiseta y un póster de THEME PARK y una colección de juegos de Bullfrog. El premio no será, en ningún caso, canjeable por dinero.

5.- Caso de que el premio se extravíe al ser enviado a los ganadores, el propietario dispondrá de tres meses desde que se publique el listado de ganadores para notificar a la revista el extravío.

6.- El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.

7 -. Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por los organizadores de dicho sorteo.

PREGUNTAS

Elige las respuestas correctas entre las opciones disponibles y envíanoslas en el cupón de participación, al apartado de correos que figura en las bases.

1 ¿Cuál es el objetivo principal de «Theme Park»?
A Crear un parque de atracciones que sea rentable
B Crear un parque natural
C Crear un aparcamiento de coches

2 ¿Qué tipo de juego es «Theme Park»?
A Un programa de lucha
B Un arcade de plataformas
C Un simulador con estrategia

3 ¿Cuál de estos juegos no es de Bullfrog?
A Powermonger
B Rebel Assault
C Syndicate

4 ¿Cuál es la denominación del procesador de Intel más rápido?
A Speedum
B Pentium
C Sextium

5 ¿Qué es un OverDrive?
A Una nueva consola
B Un nuevo motor de Ford
C Un procesador de Intel



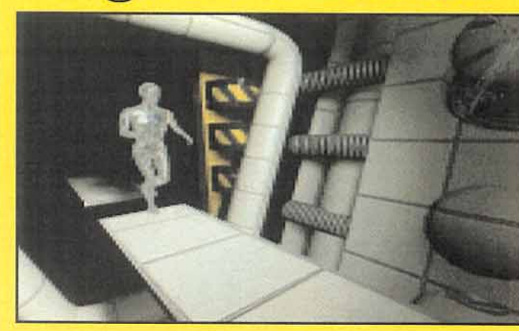
CUPÓN DE PARTICIPACIÓN

MICRO Manía

Nombre...
Apellidos...
Dirección...
Localidad...
Provincia...
C.P. ....
Teléfono...

Escribe las respuestas correctas
1...
2...
3...
4...
5...

La guerra virtual





La segunda entrega de la trilogía iniciada con «The Lawnmower Man» tiene prevista su aparición en una fecha aún no determinada-entre el próximo mes de octubre y las navidades.

«Cyberwar» continúa con la epopeya virtual iniciada con el CD que SCI –Sales Curve Interactive– nos ofreció hace pocos meses. De nuevo volveremos a tomar el papel del Dr. Angelo para seguir combatiendo a Jobe, cuya supuesta muerte, en la primera parte de la trilogía, queda ahora desmentida. Según asegura SCI, «Cyberwar» si tendrá, a diferencia de «The Lawnmower Man», un desarrollo completo en 256 colores, con imágenes digitalizadas de la película, gráficos renderizados, etc. De hecho, es casi seguro que debido a la inmensa cantidad de datos que contiene «Cyberwar», aparezca en ni más ni menos que tres compact discs.

Playstation, una imagen vale más que mil palabras

Tras el reciente anuncio por parte de Sony de la previsión de fechas para el lanzamiento de su PlayStation –finales de año en Japón y principios del 95 en USA–, la creación de Sony Computer Entertainment –en los países antes mencionados– y la ¿inamovible? cifra de 200 £ (50 000 pesetas aproximadamente) como precio de venta inicial, la primera imagen de la poderosa máquina –de acuerdo con sus especificaciones técnicas conocidas–, de la multinacional nipona está ya ante vuestros ojos.

El PlayStation incorpora una CPU de arquitectura de 32 bits, con múltiples procesadores dedicados a tareas específicas, como sonido y gráficos, permitiendo un salto en la velocidad de proceso de instrucciones –cercana a los 500 MIPS (millones de instrucciones por segundo)–, capaz de ofrecer una combinación de imágenes 3D en tiempo real, con grandes cantidades de sprites 2D y FMV (Full Motion Video). Todo esto equivale a decir que el PlayStation puede generar y mover objetos en todos los planos imaginables –horizontales, verticales, zooms y rotaciones 3D– con una calidad de imagen en tiempo real equivalente a la de las transmisiones de TV.

Según Michael P. Schulhof, presidente de Sony Corporation of America, la creación de Sony Computer Entertainment, como apoyo al Playstation "reúne una combinación de lo mejor de Sony: toda la experiencia acumulada en tecnología informática, desarrollo de software y capacidad de ofrecer al mercado la tecnología más avanzada en el momento justo, gracias a unos canales de venta idóneos". El objetivo del PlayStation está muy claro para Mr. Schulhof ya que, según asegura, "Sony tiene una oportunidad única para ponerse a la cabeza del mercado de máquinas interactivas y de videojuegos". Razón no le falta.

Así es el futuro en Sega

La Saturn aún está por llegar, pero este mismo otoño hará su aparición la penúltima genialidad de Sega. Mega Drive 32X es ya casi una realidad, y aquí os presentamos el aspecto definitivo que presentará.

La mayor innovación a nivel técnico de Mega Drive 32X es la arquitectura RISC de los dos procesadores principales de la CPU, diseñados por Hitachi. La velocidad de los mismos alcanza los 23 MHz a 40 MIPS, contando además con un coprocesador propio, más el 68000 de la Mega Drive. ¿Qué significa esto? En primer lugar la capacidad de mover 50000 polígonos por segundo, scaling o rotaciones por hardware. Pero la cosa no acaba aquí ya que la presentación de más de 32000 colores simultáneos en pantalla, augura juegos de una calidad gráfica inimaginable.

Hablando de juegos, ya se sabe algo sobre los primeros títulos que se lanzarán para Mega Drive 32X, como «Virtua Racing Deluxe», «Super Space Harrier» o «Doom». Tampoco podemos olvidarnos de nombres como «Star Wars Arcade», una remozada versión de «Afterburner», e incluso se rumorea que estarán disponibles «Virtua Fighter» y «Daytona USA» en un breve espacio de tiempo.

El terror continúa The 11th hour

Algo de paciencia habrá que tener aún para poder disfrutar de la segunda parte de «The 7th guest», pero para ir abriendo boca aquí os presentamos algunas de las primeras imágenes disponibles del esperado CD ROM.

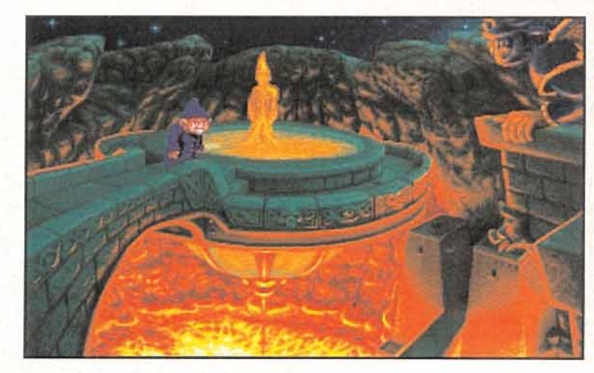


Trilobyte y Virgin han vuelto a unir sus fuerzas para realizar la continuación de una de las aventuras más terroríficas de los últimos tiempos. En «The 11th Hour» se están mejorando las técnicas de digitalización de vídeo, y diseño de los gráficos, pero conservando la esencia de la primera parte en el juego propiamente dicho.

De nuevo la mansión Stauf es el escenario en que se desarrollarán nuestras investigaciones. La acción del juego, según todos los rumores, será bastante más sangrienta que en «The 7th Guest», con ciertas escenas que obligarán, casi seguro, a que el CD aparezca con una calificación de no apto para ciertas edades –con la censura hemos topado–. De todos modos, si de algo podemos estar seguros en «The 11th Hour» es que su calidad será igual, o incluso superior, a la de su antecesor. Todo un programa de lujo que llegará en breve a nuestro país.

Vuelta al mundo de la magia

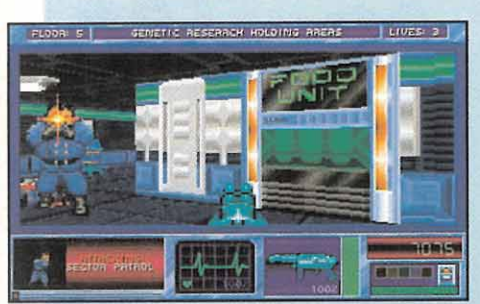




Había una vez un muchacho llamado Simon que, por arte de magia, se convirtió en el protagonista de una de las más bellas aventuras gráficas vistas. Los programadores de Adventure Soft le escogieron para el papel principal de su producción tras un exigente "casting". Tan buen resultado les dio este programa que decidieron realizar una continuación. Pero ahora Simon había aumentado su caché. Las duras negociaciones llegaron a buen puerto y Simon se convirtió de nuevo en la estrella, en esta nueva entrega de la más mágica aventura jamás contada, «Simon the Sorcerer 2».

Hechiceros, brujos, monstruos, terribles enemigos y muchos más personajes serán los compañeros de reparto de Simon en la producción más ambiciosa de Adventure Soft. Una historia de hadas cuyo final feliz, como en casi todas las aventuras, para qué engañarnos, dependerá en exclusiva de nosotros. Un reto tan emocionante y divertido que nos caerá una maldición encima si no le seguimos muy de cerca. Prometemos manteneros puntualmente informados.

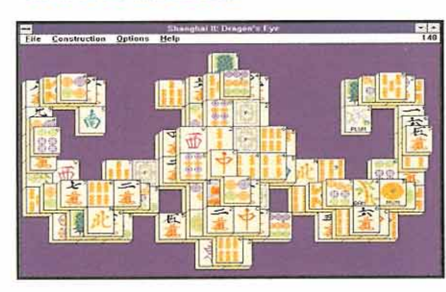
Friendware, Shareware de calidad





Friendware es el nombre de una nueva distribuidora de software que ya ha comenzado a trabajar para traer hasta nuestro país un tipo de producto que hasta ahora no se podía conseguir fácilmente en España. Nos estamos refiriendo, seguro que ya lo habéis adivinado, al shareware de calidad y estamos hablando de compañías tan importantes en el mercado mundial como ID Software (¿os suena de algo el nombre "Doom"?), Apogee, Epic Megagames o NeoSoft. Títulos de una calidad tan elevada como "Wolfenstein 3D", "Raptor", "Hocus Pocus" o "Blake Stone" estarán en breve disponibles en el interior de nuestras fronteras. De la misma manera, las demos, enormes demos que permiten probar ampliamente los juegos antes de adquirirlos, podrán comprarse por muy poco dinero en los mismos puntos de venta que las correspondientes versiones registradas. Desde estas páginas deseamos la mejor suerte a los chicos de Friendware.

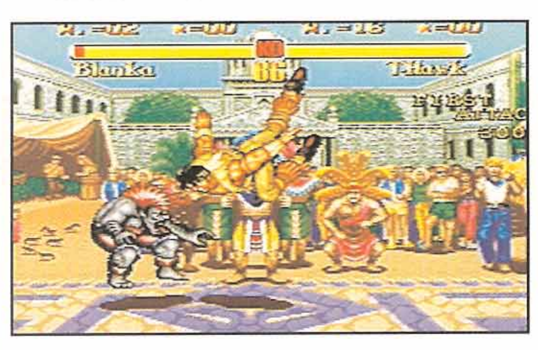
Tortura oriental



Una auténtica tortura para los aficionados a los juegos de inteligencia supuso, en su momento, «Shangai», al igual que ocurrió con su continuación. Bueno, una tortura y un auténtico placer, ya que la búsqueda incesante de parejas en un mar de piezas llegaba a resultar una verdadera delicia.

Ahora, todos los que sufrieron dolores de cabeza con «Shangai» están de enhorabuena ya que en septiembre una versión para Windows de «Dragon's Eye» llegará a nuestro país. Activision, la compañía que ha realizado el juego, ha debido pensar que las pesadillas que sufrieron los antiguos usuarios de «Shangai» no fueron suficientes, y han vuelto a la carga ofreciendo más sets de piezas, nuevas disposiciones y un kit para diseñar nuestras propias fichas, para que el reto sea aún mayor.

¿El «Street Fighter» definitivo?

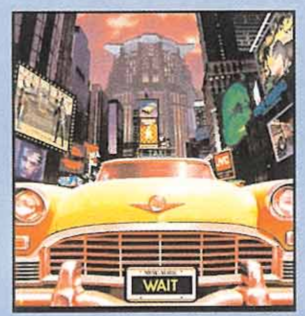


La noticia de que se anda preparando una película basada en el arcade más famoso de la historia, «Street Fighter II», no es algo nuevo. Pero que para Septiembre, aproximadamente, aparecerán en el mercado las respectivas versiones Mega Drive y Super Nintendo de un nuevo juego, sí lo es.

«Super Street Fighter II» será un cartucho total en todos sus aspectos, con un rendimiento explosivo de sus increíbles cuarenta (¡¡40!!) megas. Cuatro nuevos personajes se han unido a los ya conocidos de versiones precedentes. Se trata de tres tipos duros y una chica de armas tomar: T. Hawk, Dee Jay, Feilong y Cammy. Multitud de nuevos golpes y opciones de combate se unen a los que todos conocemos de viejos amigos como Ryu, Ken, Sagat o Vega. Lo que se ha podido ver hasta el momento del cartucho presenta un aspecto impresionante en gráficos, movimientos, etc.

«Super Street Fighter II» tiene todas las papeletas para hacerse con el título del juego de lucha definitivo. Aunque ya sabemos que en este mundo nunca se puede asegurar algo así, y lo mismo nos sorprenden antes de lo que esperamos con otro programa. Pero contra cuarenta megas lo tendría bastante difícil.

Time Warner en España



Los primeros programas de Time Warner Interactive, la división de software de la conocida compañía multinacional, ya han llegado a nuestro país. Erbe Software en principio distribuirá dos de sus productos en CD ROM: «Aegis. Guardian of the Fleet» y «Hellcab».

«Aegis» es un simulador naval, en el que comandaremos un potente acorazado, cuya característica más reseñable, aparte del alto grado de realismo que posee, son unos estupendos gráficos en SVGA.

El segundo título, «Hellcab», es una incursión en el mundo de los juegos de ordenador de Pepe Moreno, un afamado diseñador español afincado en Nueva York, que se ha encargado de la producción y el diseño del proyecto. Los gráficos de «Hellcab», como los del anterior título, están realizados en SVGA y posee unas excelentes digitalizaciones gráficas y sonoras.

Además, se comenta la posibilidad –pero de manera no definitiva– de desarrollar en unos meses, una versión en castellano de ambos programas.

GANADORES CONCURSO SUPER SCRYLIS

Primer Clasificado: **Raúl Jurado**
CENTRO MAIL: **MONTERA- MADRID**
Puntuación obtenida: **924**
Premio: **KIT MULTIMEDIA CD ROM**
Segundo Clasificado: **Rafael Navarro**
CENTRO MAIL: **ALICANTE**
Puntuación obtenida: **916**
Premio: **IMPRESORA STAR LC-100 COLOR**
Tercer Clasificado: **José Ignacio Pérez**
CENTRO MAIL: **TRES CANTOS- MADRID**
Puntuación obtenida: **910**
Premio: **TARJETA DE SONIDO SOUND BLASTER**

En defensa de los juegos de rol

Tras el lamentable suceso ocurrido en Madrid recientemente, que seguro todos conoceréis, han surgido gran número de voces clamando contra esa particular forma de entretenimiento que es el Juego de Rol, también conocido como JDR entre los lectores de Micromanía.

Evidentemente, hablo del homicidio de un transeúnte inocente, como consecuencia de una partida de JDR, en la que los dos individuos responsables del mismo participaban. Conste desde este momento que tal hecho me resulta tan increíble y repugnante como al que más, pues la vida de una persona está por encima de cualquier entretenimiento que podamos inventar.

Pero lo que también es cierto es que no se debe cargar, como está ocurriendo, contra los JDRs como si estos fueran la causa última y real de ello. La verdad es que es bastante simplista quedarse en ese hecho circunstancial: hay que profundizar más antes de comenzar a acusar a los juegos de Rol de sucesos como éste.

La pregunta es si los elementos de un JDR pueden impulsar a un participante a llevar a cabo un homicidio real, como ha ocurrido en esta ocasión. Algunos psiquiatras se han apresurado a arremeter contra estos juegos, tratándolos como enfermizos y repletos de aspectos fascistas y discriminantes, como si simplemente eso pudiera impulsar a alguien normal a cometer un asesinato. Decir que un JDR tiene aspectos fascistas u otros como los aludidos anteriormente es como si dijéramos que el parchís impulsa al canibalismo, porque las fichas de un jugador se "comen" a las de otro. Son simplemente las reglas del juego. Abundando en el ejemplo dado, normalmente una persona que juegue al parchís no saldrá a la calle con unos dados para ir avanzando pasos, ni tampoco se comerá a nadie para avanzar veinte más. Eso sí, puede haber alguien anormal que lo haga, pero será la excepción y a nadie se le ocurrirá echarle la culpa al parchís.

Otro de los aspectos más debatidos es si la larga duración de las partidas puede provocar la suplantación de personalidad en el individuo, o lo que es lo mismo, que crea ser aquel héroe con el que participa en la partida. Normalmente las partidas de JDR se llevan a cabo en los ratos de ocio de los participantes, típicamente en los fines de semana; no están durante varios meses seguidos envueltos en la aventura, sino que ésta se interrumpe para dar paso a otra semana de vida normal. Es harto difícil que una persona normal se "crea" en la realidad el personaje que desempeña cinco horas a la semana; un tiempo mínimo, además, si lo comparamos con el que mucha gente invierte ante la pantalla de televisión "viviendo" decenas de películas "de acción".

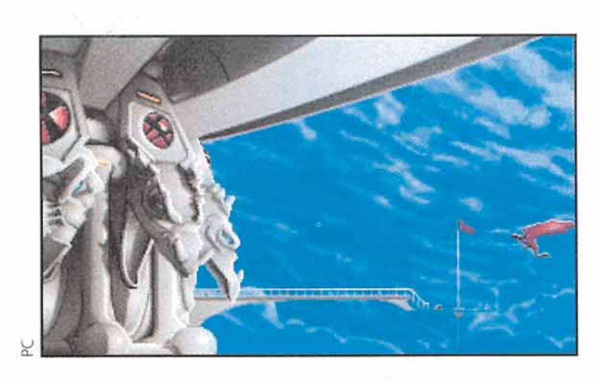
Con esto, demos por zanjado el tema de si el JDR tuvo influencia o no en la muerte de un inocente; parece claro que, como ya dije, no deja de ser un aspecto circunstancial en un tema que tal vez sea más profundo y conocido. Por causas numerosas veces apuntadas, la juventud actual busca cada vez nuevas formas de excitación y entretenimiento, más atrevidas que las anteriores, cuando éstas le hastían. Es el caso de la espiral alcohol ->tabaco -> drogas, por ejemplo, o de ciertos juegos como la ruleta rusa. En los casos citados nos encontramos con muchachos que, por las razones que sean, están hartos de lo que hacen para entretenerse, y buscan nuevas emociones, que les llevan a acciones inconcebibles para las personas normales. Tal vez sea algo similar lo que les ocurrió a estos dos jóvenes: hastiados del desarrollo figurado del JDR sobre su mesa, decidieron, como otros muchos que han seguido alguna de las evoluciones descritas antes, darle más emoción al juego: hacer que ciertas aventuras fueran reales. Sí, consiguieron entretenerse, pero a qué precio tan alto... Pero la mayoría de la gente no es así, casi nadie lo es.

Sólo es posible extraer una conclusión: se puede seguir jugando y disfrutando con los Juegos de Rol, como elemento sano –indudablemente, más sano que otras alternativas de gran uso: alcohol, drogas...–para escapar de la vida cotidiana. No se olviden dos grandes virtudes de un JDR: exige usar la imaginación, y también la comunicación, el diálogo, con otras personas.

Un anónimo y asombrado jugador de Rol

Última hora

Por mucho que lo intentemos la revista se nos sigue quedando corta en cuanto a páginas se refiere. Y no hemos tenido más remedio que guardarnos algunos juegos para el mes que viene. Esta es una pequeña selección de lo quē nos (os) espera dentro de treinta días en el kiosco. Un poco de paciencia que todo llegará.


PC

MIGHT & MAGIC V DARKSIDE OF XEEN

- NEW WORLD COMPUTING
- PC, PC-CD ROM
- RPG

Por fin llega la última entrega -por ahora- de la mítica saga «Might & Magic». Con la mayor calidad gráfica de todos los productos de la serie, y con la genial opción de instalar juntos en el disco duro «Darkside of Xeen» y «Clouds of Xeen», para crear un mega universo, el «World of Xeen». Una aventura aún más complicada que deja la puerta abierta para realizar un nuevo camino y acceder a la victoria final mediante acciones diferentes. Y atentos a la versión en CD, que promete romper con todo.

FORMULA 1 RACING


MEGA CD

- SEGA
- MEGA CD
- SIMULADOR

Si el mes de Agosto observáis como este juego de coches para Mega CD, extrañamente, ha cambiado su nombre por el de «F1 Heavenly Simphony», no demostréis demasiado asombro, ya que los muchachos de Sega aún no se han decidido por el título con que aparecerá en nuestro país. De todos modos, hablamos de lo que es uno de los más logrados juegos de conducción vistos en consola -con permiso de «Virtua Racing», claro-. Una banda sonora alucinante, digitalizaciones por doquier y una jugabilidad elevadísima son sus credenciales para seducir a un público ávido de nuevas emociones, en plena disputa del mundial de F1.


PC

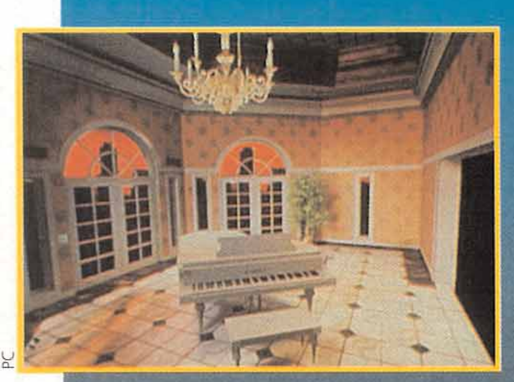
HEXX

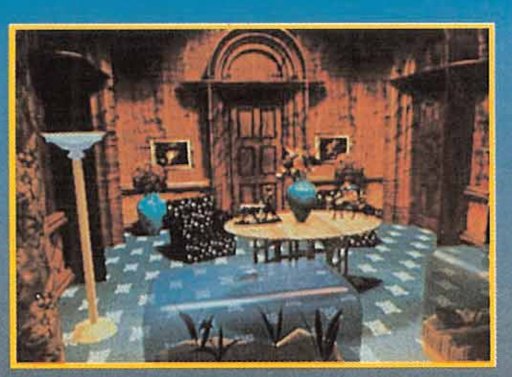
- PSYGNOSIS
- PC
- RPG

Psygnosis presents... Hexx. Así es como da comienzo la última producción Psygnosis. Un excitante JDR, desarrollado a partir del mismo "tool" que ya se utilizó en la realización de «Bram Stoker's Dracula», en el que tenemos la misión de acabar con el hechicero que ha usurpado el trono de los cuatro dioses de nuestro reino. Sus tres diferentes modos de visión, el automapeado, el enorme territorio a explorar, la gran cantidad de hechizos y conjuros, la posibilidad de efectuar grabaciones instantáneas en RAM o un inventario "inteligente" son sólo una pequeña muestra de lo que ofrece «Hexx».

LA ÚLTIMA MARAVILLA DEL CD ROM UNDER A KILLING MOON

- EN PREPARACION: PC CD ROM
- ACCESS SOFTWARE


PC



La evolución que están sufriendo los juegos nos conduce, inevitablemente, hacia el cine interactivo. Y eso, y no otra cosa, es el más reciente proyecto de Access para CD ROM. «Under a Killing Moon» es el nombre de la estrella de la conocida compañía para un futuro inmediato, un juego que nos sumerge en un thriller marcado por su desmesurada calidad gráfica y su depurada técnica.

Ocupa, ni más ni menos, que tres discos compactos (habéis leido bien, ¡3 CDs!) en los que podremos ver, entre otras muchas cosas, a personajes de la pantalla grande tan famosos como Margot Kidder, a la que se recuerda, sobre todo, por su papel de Lois Lane en las distintas entregas de «Superman». Algo nada extraño si tenemos en cuenta que la concepción de este programa ha sido más bien el de un film que el de un juego.

XPLORA I

- REAL WORLD MULTIMEDIA
- PC-CD ROM, MAC CD-ROM
- MULTIMEDIA


MAC

El particular universo de Peter Gabriel se nos abre en un CD multimedia que representa una nueva experiencia en este mundo. Vídeo, audio, discos, actuaciones, inquietudes personales... Ya se encuentra disponible en Mac y muy pronto lo estará en PC. El propio Peter Gabriel es el encargado de conducirnos a este viaje interactivo para descubrir su trabajo con Amnistia Internacional, la presentación de artistas africanos de los que se ha convertido en un acérrimo defensor, etc. Toda una experiencia.

FLASH

Arcadia Software ha llegado a un acuerdo con la compañía Optimum por el que llevará la distribución en nuestro país de todos sus productos. Optimum está afincada ni más ni menos que en Israel, y la mayoría de sus programas se enclavan en el género de los educativos. El mes de Septiembre ha sido el elegido para lanzar a la venta los primeros títulos de Optimum.

Los usuarios de Mega CD pueden estar de enhorabuena, pues se avecina una pequeña avalancha de títulos para la máquina de Sega, entre los que destacan nombres tan conocidos y sugerentes como «Sensible Soccer» –ideal para revivir el mundial–, «Shadow of the Beast II» –una nueva versión de la increíble trilogía desarrollada por Psygnosis para el Amiga– o «Rebel Assault» –la incursión más ambiciosa de LucasArts en el mundo de las consolas, hasta la fecha–.

Hablemos ahora de retrasos, y es que «Inferno», la epopeya espacial de Ocean y DID no podrá verse al menos hasta noviembre de este año. Parece ser que la finalización del espectacular programa está llevando de cabeza al equipo de programación responsable de «Robocop III» y «T.F.X.», y que a última hora se les han complicado ligeramente las cosas. Esperemos que, por fin, esta fecha sea inamovible y pasemos unas navidades de lujo con «Inferno».

«Lock–On» es el nombre del último grito en tecnología Sega. Pero no penséis que estamos hablando de una nueva máquina de juegos, o algo parecido. Se trata de una pistola infrarroja y un casco receptor que permiten pasárselo como auténticos enanos jugando a algo parecido a una guerra de guerrillas espacial, en plan simulado por supuesto. Funciones de localización automática de blancos y un alcance cercano a los cuarenta metros como máximo, son las características principales de este sofisticado "juguete" que distribuye en nuestro país Bandai, y cuyo precio oscilará entre cinco y ocho mil pesetas, casi con total seguridad.

¿El cine inspira a los juegos o los juegos inspiran al cine? La mayoría de las veces, en la actualidad, el desarrollo de un programa y una película suelen ir parejos. Y ese es el caso de «Batman Forever», nueva entrega de las aventuras del hombre murciélago, y «Spiderman/Venom: Maximun Carnage». «Batman Forever» será el primer juego de Acclaim que aparecerá editado simultáneamente para Mega Drive 32X, Saturn y recreativa. «Spiderman/Venom», por su parte se lanzará a finales de Agosto de este año para Mega Drive y SNES. Por cierto, se rumorea que Arnold Schwarzenegger anda implicado en el proyecto de Spiderman, que podremos ver en los cines en el 95.

Infogrames vuelve al mundo de los programas educativos con la distribución en Europa de «Triple Play», una serie de juegos interactivos para aprender idiomas destinados tanto a un sector infantil como a un público adulto. Todos los productos «Triple Play» han sido realizados según estudios llevados a cabo en la universidad de Syracuse, en Estados Unidos. Aparecerán en formato PC CD-ROM y serán distribuidos en breve en nuestro país.

Atentos, muy atentos todos los fanáticos que hay en este país de ID Software y de «Doom», puesto que ya se rumorea como inminente el lanzamiento de «Doom 2. Hell on Earth». El gráfico título del programa no necesita ninguna aclaración, mucho menos si habéis tenido oportunidad de jugar con «Doom». Es muy posible que a finales de Agosto el programa se lance en Estados Unidos, sin versiones shareware previas, pasando a distribuirse comercialmente en versiones floppy y CD-ROM.

Mindscape, incluyendo un sello tan importante como The Software Toolworks, ha cambiado de distribuidor en nuestro país. A partir de ahora será Proeinsa la encargada de hacer llegar hasta nosotros los programas de tan conocida compañía.


EL MEJOR SOFTWARE AL MEJOR PRECIO
10 NUEVOS TITULOS
· CALIFORNIA GAMES 2 ·
CARRIER COMMAND · CONQUEROR ·
· E MOTION · HEAVY METAL ·
· HEROES OF THE LANCE ·
· INT'L SOCCER · TIGER ROAD ·
· WEIRD DREAMS · WORLD GAMES ·
LA PIRATERIA ES DELITO
CD-ROM DESDE 3.995 PTAS.
SIGUE COLECCIONANDO
TUS PUNTOS KIXX
PARA CONSEGUIR
ESTA CAMISETA.
KIXX
TEXTOS DE PANTALLA Y MANUALES EN CASTELLANO
CUPONES KIXX
1 Punto
ERBE Nº 1 EN PC/CD-ROM
ERBE / MCM SOFTWARE, S.A.
MÉNDEZ ALVARO, 57 · 28045 MADRID
TEL.: 539 98 72 · FAX: 528 83 63

Libros

SISTEMAS OPERATIVOS

OS/2 V. 2.1.



224 Págs. 995 Ptas.

Hasta la fecha, Anaya Multimedia nos ha ofrecido uno de mejores panoramas en lo que a la edición de libros informáticos se refiere. Como esto no le basta a esta editorial española, han decidido comenzar una serie nueva de publicaciones, una original línea editorial llamada "Guías de Iniciación" que pretende, y consigue en el caso del libro que tratamos, abrir las primeras puertas de complicados temas informáticos a aquellos principiantes que se deciden adentrarse en esos mundos. Con «OS/2 v.2.1.» de Anaya Multimedia, y en sólo diez lecciones, conoceremos casi todos los secretos de este sistema operativo.

José A. Jaén y Raquel Martínez ****
Anaya Multimedia Nivel «I»

UTILIDADES

DOUBLESPACE

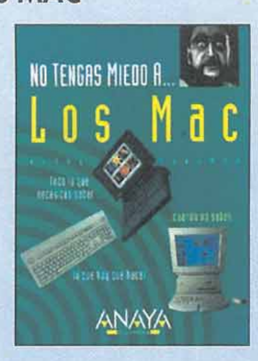
215 Págs. 2.000 Ptas.

"Doublespace" significa en inglés doble espacio... Informáticamente, es la utilidad de compresión de datos que aparece con las versiones 6.0 y 6.2 del sistema operativo MS-DOS, que duplica la capacidad del disco fijo comprimiendo los datos de forma que se puedan almacenar más eficientemente. Visto lo anterior, los usuarios de este sistema encontrarán una perfecta guía para conocer bien sus misterios en este volumen escrito por Doug Lowe, bajo el título de «Guía Microsoft para usuarios de Doublespace». Desde su instalación hasta su mejora, pasando por la protección de datos y solución de problemas, tendréis a vuestra mano el «Doublespace».

Doug Lowe ***
McGraw-Hill Nivel «I»

HARDWARE

NO TENGAS MIEDO A... LOS MAC



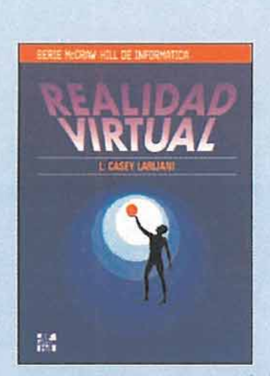
382 Págs. 2.295 Ptas.

La manzana multicolor ha sido no sólo el postre sino el desayuno, la comida y la cena de muchísimos usuarios desde que dos jóvenes americanos decidieron plantarla en el garaje de sus casas... Gracias a su simpleza de uso, es el hardware y software perfecto para todos los inútiles de la informática –entre los que se encuentra el autor de estas líneas...–. Pero con todo, la Apple no es tan fácil de digerir en ocasiones, por lo que un poco de bicarbonato en forma de libro. Y para eso el señor Danny Goodman ha escrito un libro con el simpático título «No tengas miedo a... los Mac». Si ya le teníamos poco pánico –aunque mucho respeto por la maravilla que es–, ahora mucho menos gracias a esta publicación que edita Anaya Multimedia, a la que, por cierto y desde aquí, agradecemos el enorme esfuerzo que realiza en la publicación de prácticos manuales.

Danny Goodman ****
Anaya Multimedia Nivel «I»

REALIDAD VIRTUAL

REALIDAD VIRTUAL



268 Págs. 2.800 Ptas.

Una nueva tecnología revolucionaria ha irrumpido en el panorama no sólo informático o multimedia, sino mundial. Y arrancamos así de bravos porque lo que propone la Realidad Virtual es la transformación total de la realidad más inmediata del hombre de finales del siglo XX. Hablando de finales, no sabemos en qué acabará toda esta nueva ciencia –todo dependerá como siempre de las aplicaciones que tenga–, lo que sí sabemos es que con la ayuda de L.Casey Larijani y la editorial McGraw-Hill, la Realidad Virtual dejará de ser para nosotros "algo" inalcanzable. Así, con «Realidad Virtual» sabremos el hardware y software necesarios para iniciarnos en este nueva ciencia, las expectativas de su industria, sus últimos avances... También el libro cuenta con un glosario de definiciones que nos aclararán los términos que rodean a la R.V.

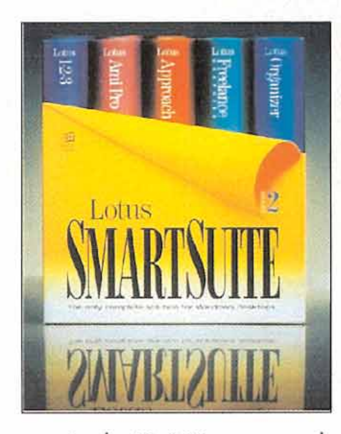
L. Casey Larijani ****
McGraw-Hill Nivel «I»

.PÉSIMO * FLOJO ** NORMAL *** BUENO **** MUY BUENO NIVEL I: INICIACION NIVEL C: CON CONOCIMIENTOS NIVEL E: PARA EXPERTOS

tecnomanías

Hechos a medida

Lotus Development ha unido sus cinco aplicaciones más galardonadas en un único paquete denominado Lotus Smartsuite para Windows. Por el módico precio de 60.000 pesetas, el usuario recibe más de 30 discos de alta densidad y cuatro completos manuales para todos los productos. Lotus Smartsuite comprende la hoja de cálculo Lotus 1-2-3, el procesador de textos Ami Pro, la base de datos Lotus Approach, el programa de presentaciones Lotus Freelance Graphics y la agenda personal Lotus Organiser. Una de las mayores ventajas de poseer las cinco aplicaciones en un único paquete es la posibilidad de transportabilidad de los datos entre una y otra e incluso el uso compartido de la información entre ellas.



Para más información sobre Lotus Smartsuite podéis llamar al teléfono 93 419 01 04.

Nueva línea Handy de Toshiba



Toshiba parece dispuesta a conseguir que los ordenadores portátiles dispongan de los mismo periféricos que los sistemas de sobremesa. Como ejemplo valen sus dos nuevos productos el Handy CD ROM XM4100A y el Handy Disk. El primero es un lector CD de doble velocidad que proporciona una velocidad de transferencia de 300KB por segundo con un tiempo medio de acceso de 385 milisegundos y compatibilidad CD DA, CD XA y PhotoCD multisesión. El segundo es un disco duro de dos y media pulgadas que se puede conectar a cualquier puerto de impresora. Su capacidad disponible va de 213 hasta 524 megabytes. Otros accesorios de la línea handy son el Handy Card, adaptador SCSI PCMCIA, Handy Pack, baterías recargables para el XM4100A, Handy Port, controlador SCSI que se conecta a puertos paralelo y el Handy SCSI, un kit de controladora SCSI de 16 bits.

Para más información podéis llamar al teléfono de CIOCE 93 419 34 37.

Reel Magic y Jaguar

¿Qué pensaríais de nosotros si os dijéramos que antes de final de año podréis emplear juegos de la consola Jaguar de Atari en vuestro Pc? Seguramente que era el día de los inocentes. Pero, tranquilos, no es una broma, es completamente cierto. La noticia viene directamente de Sigma Designs e informa de la llegada a un acuerdo con Atari Corp. para incluir la tecnología de 64 bits de la Jaguar en las tarjetas Reel Magic. Esto permitirá en un futuro, que las dos compañías prometen será antes de final de este 1994, emplear los juegos de Jaguar en CD en cualquier PC que tenga instalada una de las tarjetas Reel Magic que incorporen el nuevo sistema.

Micronet Multimedia





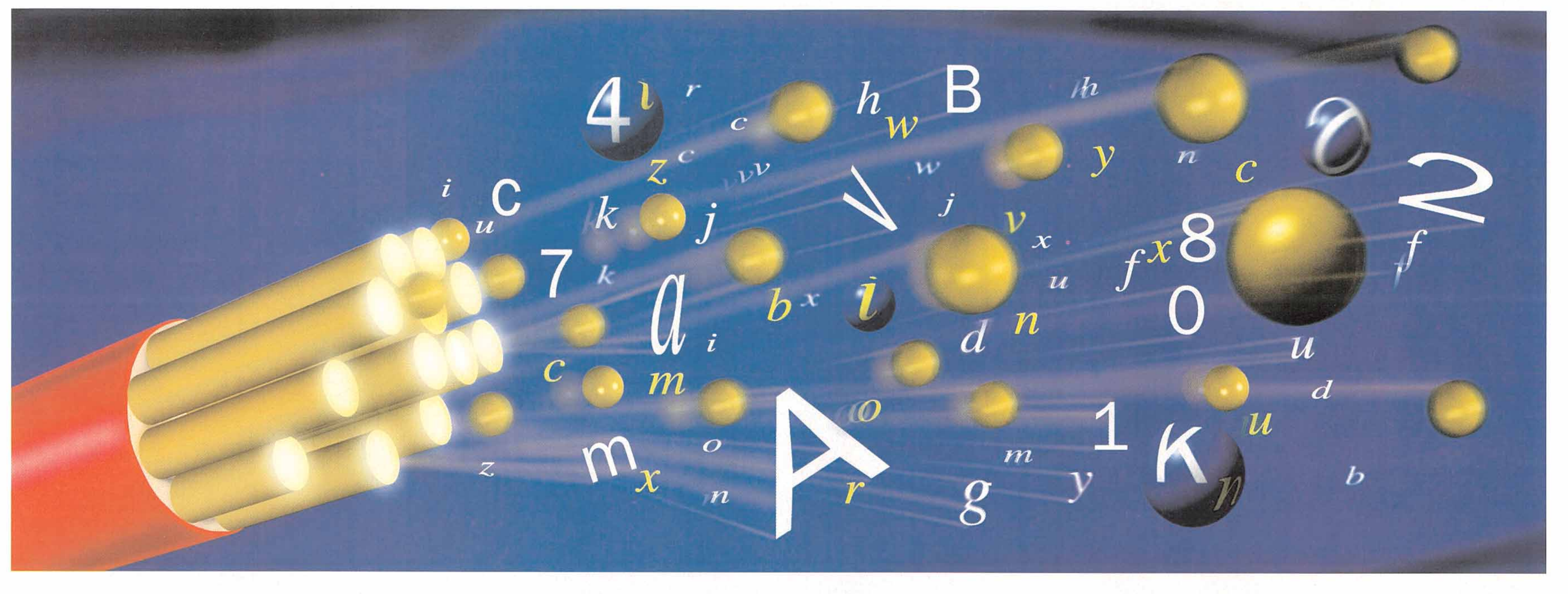


La compañía española Micronet lanza cuatro nuevos títulos en CD-ROM que amplían su ya extenso catálogo multimedia. Broadcast news CD-ROM ofrece un acceso instantáneo a más de 50 programas, entrevistas y documentales de cadenas americanas tan importantes como CNN, ABC o News; DISCOvering Authors contiene información bibliográfica de unos 300 estudios de autores desde Aristóteles hasta Margaret Atwood; Le Monde es la edición en CD-ROM del conocido periódico francés y La Máquina del Tiempo consiste en un viaje interactivo multimedia por la historia y geografía española.

El Pentium juega al ajedrez

Se ha celebrado recientemente en la ciudad alemana de Munich un muy original torneo de ajedrez. En él, los ajedrecistas Gary Kasparov, Nigel Short y Vishy Anand se enfrentaron a un ordenador provisto de un procesador Pentium en el que se había instalado una versión especialmente optimizada del clásico programa profesional de ajedrez Fritz. El empleo de la tecnología Pentium ha acelerado en un 400 el rendimiento de Fritz.

El resultado de la competición, que se celebró en la modalidad de cinco minutos para cada una de las jugadas, fue totalmente favorable para Fritz y Pentium siendo derrotados todos los grandes maestros excepto, claro está..., el campeonísimo Kasparov.



La gente bien conectada, llega lejos.

HOBBYTEX.
Tu centro servidor sin cuota de acceso.

HOBBYTEX es un medio de comunicación interactivo con el que tienes acceso directo a numerosos servicios. Las opciones que encontrarás en el menú principal son:

Noticias, para estar al día.

Forums, hallarás reunida toda la información, enriquecida por los usuarios, sobre un tema concreto.

Revistas , podrás seleccionar artículos de las revistas que edita Hobby Press, ver trucos, hacer sugerencias, pedir números atrasados, etc.

Diálogos, para mantener conversaciones "on line" con otros usuarios.

Anuncios, ¿vendes algo, compras algo...? ¿A qué esperas para llamar a HOBBYTEX?

Juegos y Concursos, además de pasar un buen rato, podrás ganar cada semana nuevos premios.

Mensajería-Buzones, para dejar tus mensajes a otros usuarios.

Servicios HobbyPost, un sistema rápido y cómodo de televenta para adquirir los productos que te interesan.

Transferencia de ficheros, para coger programas completos, juegos, utilidades, cargadores, actualizaciones de «PcFútbol».

Ayudas Interactivas, un sistema para resolver tus juegos favoritos accediendo a pistas progresivas.

Para conectar con HOBBYTEX sólo necesitas un ordenador PC o compatible, un modem que cumpla la norma V23 y un software de emulación que normalmente viene con el propio modem. También puedes conectar utilizando un terminal Ibertex.

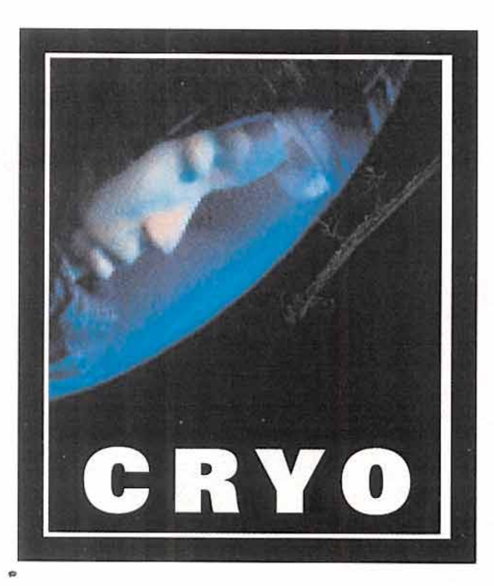
Además te va a costar muy poco. La red IBERTEX tiene un costo fijo para cada uno de sus niveles de acceso, independientemente de la distancia. Cuesta exactamente lo mismo llamar desde La Coruña que desde Madrid. El nivel de acceso 032 tiene un precio aproximado de 18 pesetas por minuto. Más claro aún, 10 minutos de conexión no llegan a 200 ptas. A diferencia de otros centros servidores, el acceso a HOBBYTEX es totalmente gratuito. No hay que pagar cuota ni es necesario ser socio.

Todo lo que tienes que hacer es llamar con el modem al 032 y cuando IBERTEX te pida la identificación del centro servidor teclea *HOBBYTEX#.

Con HOBBYTEX llegarás lejos.

Premio al Centro Servidor Novel, que se concede al centro de reciente creación que destaca por su calidad, en la 2ª edición de los premios anuales IBERTEX de Telefónica.

Reportaje



PROGRAMACI

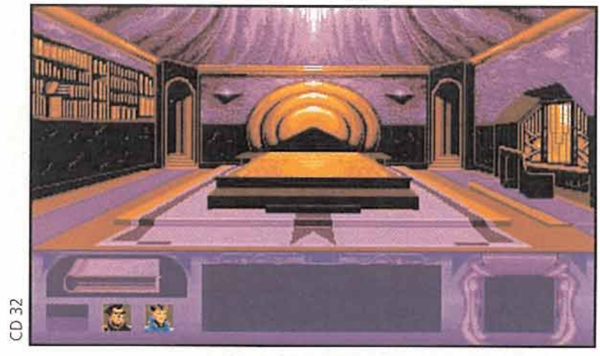
La apuesta de CRYO

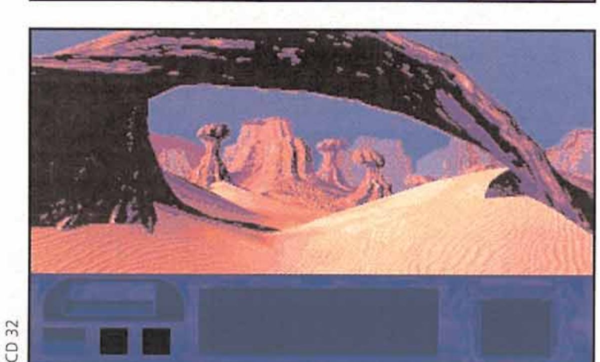
No sin una cierta inquietud decidí hacer una visita a las oficinas francesas de Cryo, ya que no hablo ni una sola palabra de francés y estaba seguro de que me iba a resultar difícil obtener toda la información que necesitaba de una compañía que poco a poco se está convirtiendo en una de las más prestigiosas del sector. No sólo está programando juegos para Virgin y Mindscape, sino también para Philips, Nintendo y Sega, por mencionar sólo unas cuantas. Mis temores se disiparon rápidamente, en cuanto los tres directores que gestionan esta compañía me dieron la bienvenida y se pusieron a hablarme durante horas y horas de sus múltiples proyectos. No sólo se mostraron abiertos y amables, sino que todos los programadores de sus inmensas oficinas estaban relajados y me ayudaron en todo lo que pudieron. Normalmente, cuando se visita una compañía más o menos importante, la gente trata de rodear todo su trabajo de una cierta aureola de misterio y se nota una cierta diferencia jerárquica entre los jefes y los empleados. Por el contrario, Cryo parecía una gran familia cuyos miembros trabajaban todos en aras del mismo objetivo: juegos originales, inspirados y muy cuidados.

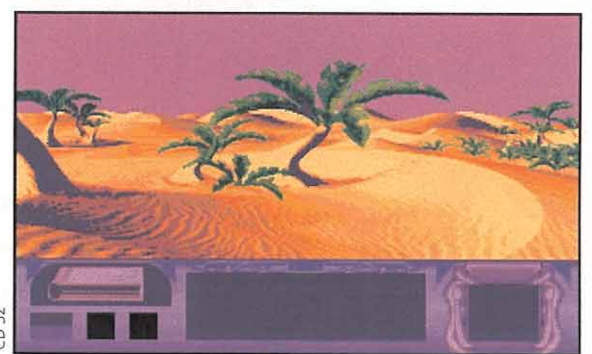
Tres son las personas que constituyen el núcleo de Cryo. Philip Ulrich, director del equipo y actualmente principal guionista de los juegos programados por Cryo, empezó como director artístico de juegos en 1.983 para la compañía de informática Ere. Cuando Infogrames decidió cerrar Ere Informatique, Ulrich fundó CRYO junto con Remi Herbulot y Jean Martial Lefranc, antiguo director de Virgin Loisirs, y en la actualidad copresidente al mismo tiempo de una compañía de largometrajes. Remi Herbulot: Director-programador. Empezó a programar juegos en 1.984 para Oric, y luego para Spectrum, Amstrad, MSX, ST, Amiga y PC. Entre sus juegos antiguos se incluyen: Madcam Bumpers (también conocido como Pinball Wizard), Get Dexter 1/2, Purple Saturn Day, etc.

Por Derek de la Fuente

DUNE


CD 32


CD 32


CD 32

■ AMIGA CD32
■ VIRGIN INTERACTIVE MEDIA

Dune, que ya ha salido en otros formatos, se traslada ahora al CD32 y estará seguramente disponible a mediados del próximo verano. Se trata de una aventura estratégica de ciencia ficción basada en el libro y la película, respectivamente escrito por Frank Herbert y dirigida por David Lynch. Con un argumento surrealista, traslada al jugador y su familia al planeta de Arrakis, más conocido como Dune. Habéis sido enviados allí por el Emperador de Caladen, para explotar los yacimientos de la sustancia más valiosa del Universo: la especia Melange. Dos grandes obstáculos se interponen en vuestro camino, a lo largo del cual tendréis que utilizar toda vuestra capacidad organizativa: los brutales Harkonnens, que controlan y monopolizan la producción de especia, y los monstruosos gusanos que la crean. Este juego ya ha constituido todo un éxito en PC CD-ROM y Amiga, gracias a sus espléndidos gráficos y las secuencias de la película, y ahora Cryo está dando los últimos retoques a la versión de Amiga CD usando la mayor parte de las rutinas originales y los gráficos de la versión para PC 256.

"Al programar un juego en formato CD –comenta Remi Herbulot–, el principal problema es el índice de transferencia de datos: 150k por segundo. Es una auténtica rémora. De esta forma, no hay más remedio que trabajar con rutinas de compresión. Lo más importante es la regularidad de transferencias: por ejemplo, en PC la Sound Blaster CD es bastante regular, pero estas unidades de CD de Philips son una verdadera pesadilla para los programadores. El promedio de transferencia de datos está en 150K, ¡pero es irregular! En Amiga CD32, las cosas son relativamente fáciles, gracias a su gran velocidad de transferencia, pero nos gustaría tener más RAM. Como se puede observar fácilmente aunque uno no sea un experto, tenemos muchos problemas relativos a la transferencia de datos. La mayoría de la gente piensa en los tiempos de acceso –concluye Remi Herbulot–, pero esto no es un gran problema para los programadores, porque se pueden distribuir los datos de tal forma que se reduzcan los grandes movimientos de cabeza".





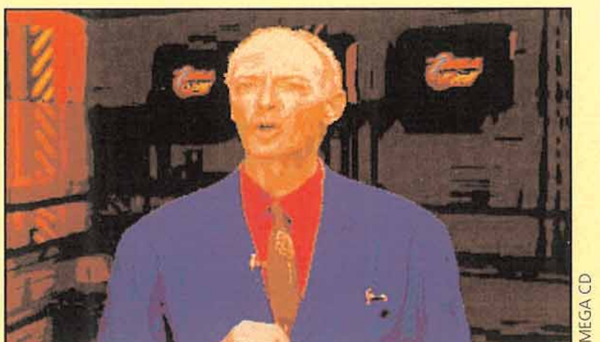


MICROMANÍA: ¿Podrías dar una breve descripción a nuestros lectores de los elementos principales del juego? ¿Existen algunas diferencias con respecto a la versión de Amiga?

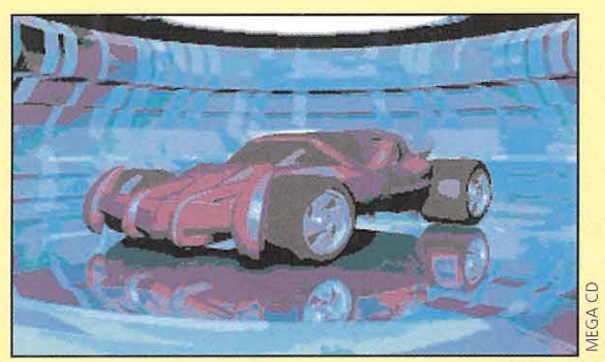
R.H.: Básicamente, es el mismo juego en todas sus versiones. Hemos puesto un gran empeño en trasladar al jugador a la atmósfera del juego. Para mí, siempre es muy gratificante que alguien me diga: "He cargado el juego sólo para ver algunos gráficos y he acabado jugando toda la noche".

MEGARACE

■ AMIGA CD32, MEGA CD, 3DO
■ MINDSCAPE


MEGA CD

Este título se ha convertido en el juego más vendido de Cryo hasta la fecha y está previsto su lanzamiento para Amiga CD32 a lo largo de este año. Los afortunados poseedores de un PC ya pueden jugar a esta trepidante carrera automovilística con elementos de disparos. Su programador, Lionel Guillang, nos comenta algo sobre el juego.


MEGA CD

"Todos los usuarios de Amiga CD32 se sentirán más que satisfechos con el resultado que vamos a obtener en este formato –asegura Guillang–. Creo que el juego será tan rápido como en su versión para PC y correrá a unos 14 fotogramas por segundo, que es un índice equivalente al de dicho formato. Empezamos a programarlo en enero y hemos completado unas dos terceras partes del proyecto. Este es mi primer gran juego, ya que provengo de una compañía francesa de aerobús.

Tenemos problemas de compresión en Amiga –confiesa Guillang–, por lo que algunas de las pantallas de la introducción de la versión de PC han tenido que ser eliminadas. Como Amiga usa chip RAM, a diferencia de los 32 bits de RAM, descomprime muy despacio. Los sprites y los gráficos serán asimismo iguales que en PC, pero algunas de las pantallas estáticas estarán mejoradas, porque podemos mostrar 4.096 colores, en lugar de 256. Sé que estamos aludiendo constantemente al PC, pero es un buen punto de referencia. Las rutinas del juego han sido completamente remozadas para poder aprovechar al máximo las posibilidades del nuevo formato, por lo que no se puede decir que sea una simple conversión. Me encanta programar para Amiga, aunque también trabajo para PC, pero prefiero aquel formato y he programado muchas rutinas para acelerar el proceso de carga. En «Megarace» el programa cargará, comprimirá y descomprimirá al mismo tiempo. En cuanto a las rutinas de control, todo ha sido bastante sencillo. Amiga da muchas facilidades en este sentido, pero lo ideal sería poder usar una ram rápida de 32 bits. Todas las rutinas se están elaborando en A4000, donde tengo una memoria disponible de un gigabit y medio, por lo que puedo ejecutar el programa como en un CD. ¡He empleado casi 4 meses exclusivamente en la compresión de «Megarace»!".

TIME COP

■ MEGA CD
■ JVC

MEGA CD

Este juego, que verá la luz en diciembre, está basado en la película del mismo nombre, protagonizada por el super héroe belga Jean-Claude van Damme. Básicamente, se trata de un excelente y frenético juego de plataformas que supera todo lo visto hasta ahora en Mega CD. El programa hace uso de la técnica de pantalla azul, con la que Cryo ha utilizado a un actor para que realizara todos los movimientos que normalmente se ejecutan en las secuencias de lucha y carreras.

Una vez filmadas esas escenas, se escanean las imágenes y se trasladan al CD. La fluidez de movimientos y posturas que se pueden realizar son de una calidad insuperable. Cryo ha trabajado a partir de una serie de fotogramas y el guión de la película. Lo primero que se elaboró fueron los movimientos de los protagonistas y los decorados, que se pintaron a mano y se escanearon para su introducción en el programa. La detección de sprites y todos los elementos del juego se ajustarán al final de todo el proceso. Lo más importante son los movimientos, que resultan realmente asombrosos.

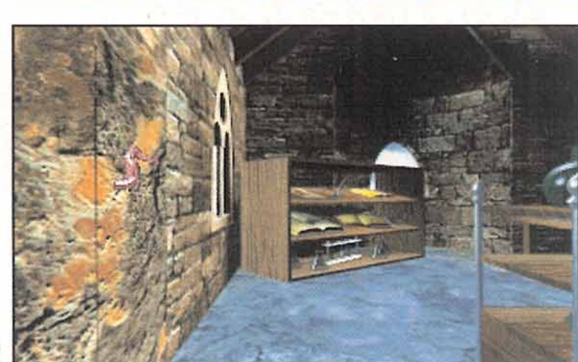
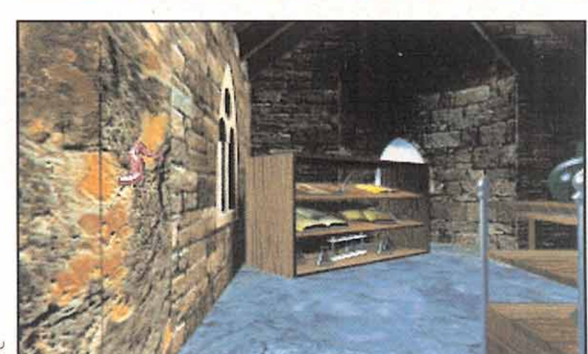
La acción gira en torno a los viajes a través del tiempo. El uso de una serie de armas, la interacción con otros personajes y los objetos, además de las escenas de lucha, son los principales ingredientes de un juego en el que los escenarios cambian radicalmente dentro de la misma área temporal.

DRAGON´S LORE

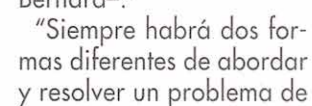
■ PC CD-ROM
■ MINDSCAPE

Dragon´s Lore» es juego especialmente diseñado para CD-ROM y que ha sido descrito por su programador jefe, Fabrice Bernard, como una mezcla de combate, aventura y juego de rol. "Se puede jugar de cualquier forma –afirma Bernard–. Si uno es un fanático de las aventuras de rol, podrá hacerlo de la manera tradicional, pero para el jugador de arcade habrá suficiente acción como para disfrutar plenamente del juego. No es una copia de «Mortal Kombat», sino un programa en el que los jugadores se sentirán rápidamente inmersos y proporcionará tanta diversión o participación como se desee. Hemos elaborado muchos editores especiales para componer el juego, y ésa es una faceta que nos ha hecho famosos en Cryo. Gracias al uso de 3D Studio y los gráficos tridimensionales generados completamente en tiempo real, el aspecto del juego es bastante espectacular. La animación de un solo personaje es de 150 cuadros. Creemos que conseguir el necesario atractivo visual es el primer objetivo importante de las tareas de programación y, mediante los reflejos y sombreados especiales, casi lo hemos conseguido. Diseñamos los bocetos del juego y, una vez que nos sentimos satisfechos con ellos, iniciamos el proceso de añadir los problemas de inteligencia. Todo el equipo de 6 personas comparte estas tareas, y no se trata simplemente de asignar una tecla para que el jugador encuentre, recoja y use algo, sino de hacer que el juego parezca real e intuitivo –añade Bernard–."

PC

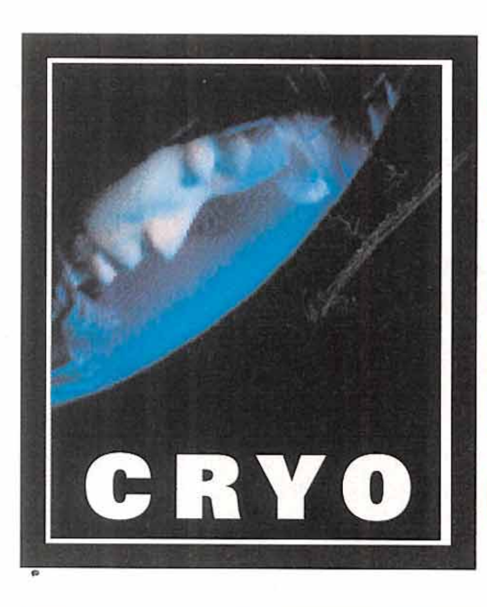


PC


PC



"Siempre habrá dos formas diferentes de abordar y resolver un problema de inteligencia según cómo se juegue –continúa Bernard–. El tamaño real de «Dragon´s Lore» es grande, con 5 niveles de un castillo por explorar, cada uno de ellos compuesto por 45 salas (éstas tendrán una superficie aproximada de 5 por 5 pantallas). El elemento más innovador del juego es el punto de vista. Aunque el jugador observará imágenes de sí mismo como tomadas por una cámara, el 95 por ciento ofrece una perspectiva frontal y se puede contemplar cualquier escenario desde 100 puntos de vista diferentes. Para esto hemos elaborado un editor especial, de tal forma que en el supuesto de que el jugador se encuentre en medio de una habitación, podrá hacer rotaciones de 360 grados con 100 perspectivas distintas. Esto proporciona al juego un gran nivel de 'autenticidad', puesto que el jugador puede girar, mover la cabeza y conseguir una perspectiva realista."

"Los elementos de rol de «Dragon´s Lore» son bastante convencionales, con los habituales puntos de impacto, energía y luchas en tiempo real. Todos los monstruos, más de 20 en total, tienen su propia inteligencia artificial y hemos procurado que el programa se desarrolle de acuerdo con la habilidad del jugador, de modo que si éste es un buen luchador los acontecimientos se sucederán conforme a esa circunstancia. Al desarrollarse el juego en tiempo real, si se mata un monstruo su cadáver permanecerá en el mismo lugar, y si solamente resulta herido volverá al juego con las fuerzas adecuadas al tiempo transcurrido. Creemos que a la mayoría de las aventuras interactivas les falta algo de interacción y en este caso hemos intentado subsanar esa carencia".



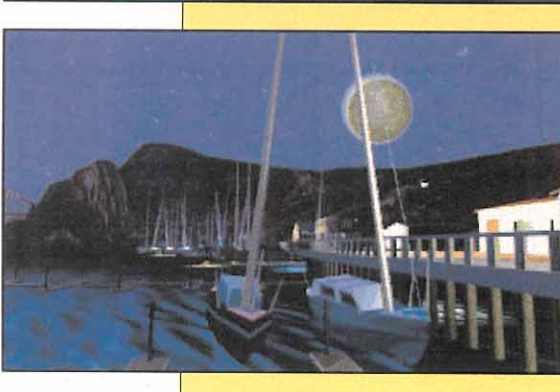
CRYO

REVENGE

- PC
- MINDSCAPE

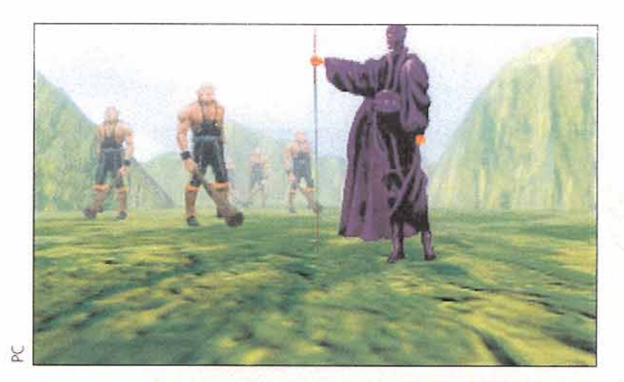
Cuatro son los diseñadores que están trabajando en este proyecto, compuesto por una serie de juegos unidos por una línea argumental. Tanto si estáis a los mandos de una nave espacial como si os encontráis dentro de una celda, os daréis cuenta de que este juego transmite una sensación especial favorecida por su calidad gráfica.

Mai Nguyen, el artista gráfico, nos ha explicado los primeros elementos del juego, pero ha recalcado que se trata sólo de una versión rudimentaria. "El juego está ambientado en el futuro –afirma Nguyen–, y su originalidad radica en el uso de diferentes técnicas. Utilizaremos 3D Studio para crear las escenas interactivas, imágenes tridimensionales en tiempo real y un sistema voxel para darle al programa la mayor variedad posible en cuanto a presentación y técnica de juego. El scroll es uno de los principales elementos en los que estamos trabajando actualmente. Por ejemplo, al conducir un coche toda la pantalla se ajustará automáticamente a los mandos del juego. De esta forma, al moverse a la derecha toda la pantalla se desplazará en esa dirección y aparecerá una imagen completamente diferente, tal como ocurriría en la vida real al conducir un coche y doblar una curva. La pantalla se graduará de una escena a otra y no cambiará drásticamente. La perspectiva de juego es subjetiva, de acuerdo con el desarrollo del mismo. Cuando el jugador se encuentre en una nave espacial, tendrá una perspectiva frontal, pero ésta cambiará de vez en cuando para permitir al jugador que se vea a sí mismo y obtenga un mejor efecto de ambientación. Como ya he dicho antes, esto no es más que una primera impresión del juego mientras se sigue trabajando en el argumento y los escenarios, pero todo el mundo estará de acuerdo en que tiene un aspecto magnífico".


PC

PC

LOST EDEN


PC


PC



PC


PC

- PC CD-ROM, AMIGA, CD32
- VIRGIN INTERACTIVE ENTERTAINMENT

Antiguamente conocido como "Sauraus", éste es posiblemente el más arriesgado y apasionante proyecto de Cryo hasta la fecha. Tanto la versión de PC como la de Amiga CD32 parecían asombrosas y, sorprendentemente, esta última tenía aún mejor aspecto. Mientras que en PC se puede ver cada uno de los pixels, en Amiga la resolución es mayor y, por tanto, los pixels más pequeños. Esta última versión está siendo programada por Rosan Desirabel, entre cuyas obras anteriores se incluye «Othello» para Ubi Soft. Hemos podido confirmar la utilización de la técnica de "claymation" y modelos de arcilla para el diseño de las múltiples criaturas del juego, pero este proceso se inició en las primeras etapas de programación y luego fue abandonado.

Desde el primer momento, cuando contempléis las vistas panorámicas y las criaturas prehistóricas deambulando por la pantalla, os sentiréis inmersos en este juego. El programa ya se estaba realizando antes que éste, por lo que no se puede decir que Cryo o Virgin se hayan subido al carro de la moda de los dinosaurios.

EL JUEGO

"Imaginaos un mundo donde los hombres y los dinosaurios coexistieran y conversaran –continúa Remi–. En este caso los malos no son humanos sino una cierta especie de la clase de los dinosaurios. Asumiréis el papel de Adán en otro tiempo y otra dimensión. Habéis sido adoptados por un campesino y descubrís que vuestro padre fue una vez el dueño del mundo, antes de librar una gran batalla contra los dragones. Al final del juego deberéis demostrar que sois el verdadero hijo de este gran gobernante, encontraréis vuestro dragón y el castillo que heredasteis de vuestro difunto padre.

Al parecer, los dinosaurios han evolucionado y algunas de sus familias pueden hablar y conversar con vosotros. Las ciudadelas han sido destruidas y también se ha perdido el secreto de su invención. Estos edificios son de una gran importancia, puesto que os mantendrán a salvo de los tiranousaurios rey, que son los malos de este juego. Sin embargo, hay una ciudadela aún intacta y debéis encontrarla y descubrir el secreto de su construcción, que está escrito en una placa debajo del edificio.

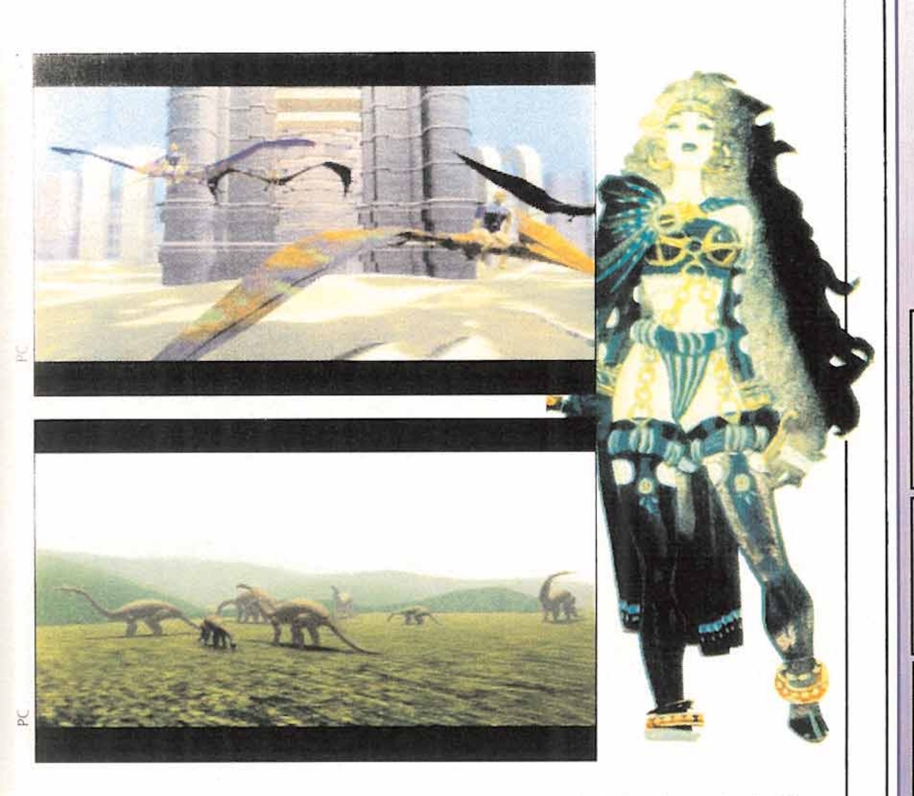
Esta tarea se os encomendará al principio del juego a través de uno de los dinosaurios. Una parte de la información que aparece en la placa os comunicará que una de las formas de construir una ciudadela es mediante la colaboración de hombres y dinosaurios. El juego os trasladará a una aventura épica a través de 4 continentes, y en total hay 7 valles que explorar, cada uno con su propia raza de humanos.

Encontrar diversas tribus y dinosaurios, interactuar con ellos, hallar objetos, usarlos e incluso, en algunos casos, convencer a los dinosaurios y los humanos para que os ayuden en vuestra misión son sólo unas cuantas acciones del juego. Cada dinosaurio tiene sus propias características; algunas os ayudarán y otras os pondrán las cosas más difíciles. En total, hay 5 niveles por ciudadela para garantizar el encuentro con todos los dinosaurios de vuestra enorme misión. Otros dinosaurios acuáticos, aunque no son constructores, resultan muy útiles para propagar información.

Al recorrer la tierra os encontraréis con muchos personajes interesantes, cada uno de los cuales os dará pistas e incluso objetos esenciales para que podáis cumplir vuestro objetivo final. El juego se ha planteado como una aventura dentro de otra aventura –finaliza Remi–. Uno de los objetos más importantes será un cubo, aunque de momento nos os vamos a adelantar qué es lo que hay que hacer con él, pero os daréis cuenta de su importancia al final del juego".

SONIDO, GRÁFICOS E INTERFAZ

"Lo que nos gustaría ofrecer en la versión de Amiga CD32 –asegura Remi– es una sonido mejorado en 16 bits. Digitalizaremos toda la banda sonora en Amiga, donde tendrá una mayor calidad que en PC. Hemos digitalizado sonido en formatos de 8, 12 y 16 bits y vamos a utilizar éstos para



programar en máquinas superiores. Debido a los problemas de memoria podemos acabar usando los 12 bits en Amiga, pero tendremos que esperar acontecimientos. Ambas versiones parecerán casi idénticas. Hemos utilizado programas como 3D Studio, dibujos especiales pintados a mano que luego fueron escaneados y, asimismo, algunos modelos especialmente diseñados y animados para perfeccionar todos los movimientos. También se han usado técnicas gráficas como la renderización para hacer de este juego la experiencia visual más asombrosa hasta la fecha. Nos hemos ceñido al uso de grandes personajes a toda pantalla, como ya se vio en «Dune», y el narrador del programa es Etol, un pterodáctilo que proporcionará valiosa información a lo largo del juego".

Y el interfaz es bastante sencillo –confirma Remi–. Al pinchar sobre un personaje se iniciará la interacción con él mientras dialogáis. Las acciones de recoger y usar objetos se realizan como en cualquier otra aventura, pero hemos complicado bastante algunos problemas de inteligencia. Tanto el texto como las voces aparecerán a lo largo del juego, con más de 100 personajes implicados en la acción".

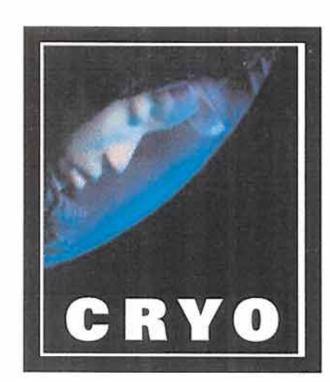
ELEMENTOS TÉCNICOS

"La gente con unidades de CD-ROM de velocidad normal tendrá algunos problemillas con las animaciones –reconoce Remi–, puesto que les parecerán un poco lentas. Por supuesto, Amiga CD32, con su unidad de disco de doble velocidad, es ideal. También se puede decir que la versión de Amiga parece mejor conseguida, pero me atrevo a asegurar que todo el mundo lo pasará bien con «Lost Eden», tenga la máquina que tenga".

RESUMEN GENERAL

"Philip Ulrich, el autor de «Capitán Blood», escribió el núcleo de la historia, a partir del cual yo desarrollé el argumento del juego –sentencia Remi–. No hicimos muchas investigaciones sobre los dinosaurios, simplemente usamos libros y fotos de la biblioteca. Lo que hemos intentado crear con «Lost Eden» es un juego con argumento sólido..., una experiencia, un paso más hacia los relatos interactivos. Lo que me gustaría que el jugador experimentara en Eden es la misma clase de sentimientos que se despiertan con una película. Pensamos que hemos creado la ambientación necesaria para que el jugador se sienta inmerso en la acción. Gracias al uso de los gráficos especiales renderizados y las múltiples perspectivas, esperamos que aquél se sienta trasladado a un ambiente real.

Es una variación del tema de «Dune», pero hemos intentado conseguir un mayor equilibrio entre el argumento y la estrategia. En «Lost Eden» la estrategia es tal vez algo menos profunda, al objeto de que puedan participar más jugadores... Me gusta este tipo de juego, y es en esta dirección adonde se está moviendo Cryo".



Hablamos con Remi Herbulot y Jean Martial Lefranc

DIRECTOR-PROGRAMADOR Y COPRESIDENTE DE CRYO RESPECTIVAMENTE

Nuestro corresponsal en el Reino Unido, Derek De La Fuente, viajó a Francia para realizar el reportaje que os acabamos de presentar. Gracias a la colaboración de las firmas Virgin y Mindscape, Derek se trasladó hasta las oficinas centrales de Cryo donde pudo entrevistar a dos de los máximos responsables de la firma gala, es decir, Remi Herbulot y Jean Martial Lefranc. Aunque a lo largo del reportaje ya hemos leído algunas de sus opiniones, las siguientes preguntas y respuestas os aclararán mucho más lo que significa esta compañía dentro del panorama internacional del software de entretenimiento.

MICROMANÍA: ¿Cuánta gente trabaja en Cryo? ¿Encargáis a un solo equipo las tareas de varios proyectos o aunáis vuestros esfuerzos?

JEAN MARTIAL LEFRANC: *Ahora mismo utilizamos los servicios de unas 70 personas, la mitad de las cuales está en nómina y el resto trabaja en régimen de colaboración. Las dos terceras partes de ellos son artistas gráficos, y los demás trabajan como programadores, diseñadores, guionistas y músicos. Nunca aunamos nuestros esfuerzos. Siempre asignamos a cada equipo un solo proyecto.*

M.M.: ¿Estáis satisfechos de que os consideren uno de los mejores equipos de programación del momento? ¿Habéis estudiado la posibilidad de publicar vuestros juegos bajo el sello de Cryo?

J.M.F.: *La idea que animó la fundación de Cryo fue reunir a los mejores programadores de Francia en un equipo que fuera reconocido como el mejor, y creo que eso lo vamos a conseguir este año. Una vez que lo logremos consideraremos la siguiente posibilidad, que es la de convertirnos en editores de nuestros propios juegos. Pensamos que era un error hacer las dos cosas al mismo tiempo, sobre todo por los costes iniciales que suponía. En 1.995-96 nos plantearemos seriamente esa opción, pero no queremos perder nuestra creatividad, lo cual significa que preferimos mantenernos al margen de las labores de ventas y distribución.*

M.M.: ¿Por qué crees que hay tan pocos equipos de programación en Francia?

J.M.F.: *Una de las razones por las que escasean es que cuando se funda una compañía en Francia, enseguida intenta convertirse al mismo tiempo en programadora y editora, y de esta forma uno tiende a trabajar exclusivamente para su propio mercado, y el francés no es demasiado próspero. Algunas compañías han triunfado en Francia pero no han podido repetir su éxito en Estados Unidos, Asia, etc., y una de las cosas que hemos descubierto en Cryo es que el 75 por ciento de las unidades vendidas corresponden al mercado norteamericano, por lo que hemos decidido programar juegos con vistas al público de ese país.*

M.M.: ¿Qué peculiaridades tienen los juegos de Cryo?

J.M.F.: *La característica más destacada de cada nuevo proyecto es que intentamos combinar nuestro estilo tradicional con una nueva técnica, y siempre tratamos de hacer algo diferente. Esta premisa es válida para todos los formatos, ya sea en ordenadores o consolas. Intentamos hacer cosas que no se hayan hecho nunca antes. Creo que esto lo hemos conseguido en los juegos de Cryo, y los equipos que hemos reunido comprenden este concepto y lo han llevado a cabo. Otra característica de nuestros juegos es que combinan la introducción con secuencias cinematográficas para hacer de ellos una experiencia eminentemente visual, que cautiva a los jugadores desde el primer momento.*

M.M.: Cada vez más compañías usan la técnica de pantalla azul y otros métodos avanzados. ¿Crees que esto puede ir en perjuicio de la jugabilidad, o tal vez os da una mayor margen de actuación para realizar cosas con las que siempre habíais soñado?

J.M.F.: *En primer lugar, sí utilizamos técnicas de pantalla azul, modelos, títeres, máquinas de Silicon Graphics, lo cual es importante a la hora de producir un juego.*

En segundo lugar, hay que analizar los fundamentos del placer de jugar. A este respecto opino lo siguiente: como los usuarios cada vez son mayores, esperan mejores gráficos y un argumento más sugerente. Ya sea a mano o mediante ordenador, este aspecto visual debe tener una gran importancia en el programa. La polémica es buenos gráficos frente a jugabilidad, y creo que hay que considerar al usuario actual diferente del clásico ocioso que se pasaba tardes enteras en el salón recreativo de su barrio. Ahora el público demanda cada vez más juegos sencillos con una gran espectacularidad y, por tanto, tenemos una tendencia a las grandes aventuras con enormes escenarios y una buena animación. Este es un género que cada vez cuenta con más adeptos entre los usuarios de CD-ROM, por lo que no estamos sacrificando la jugabilidad, sino que estamos intentando simplificar las cosas. La consigna es: inserta el CD-ROM y juega sin preocuparte por los problemas de instalación.

Otro aspecto de la cuestión es: ¿necesitamos hacer juegos al estilo de los largometrajes? Tenemos una compañía de largometrajes dentro de este mismo edificio. Aunque estamos usando parte de la tecnología cinematográfica actual, no creo que se puedan comparar las dos actividades. Pienso que algunas de estas técnicas ayudan a dar emoción a un juego, pero no se pueden sentir las mismas emociones que en una película. En un filme se manipula a un público, pero en un juego se dirige a un jugador y así será siempre, pero estamos constantemente intentando dar más emoción a nuestros juegos.

REMI HERBULOT: *Estamos intentando enriquecer la experiencia del jugador y preferiríamos programar un juego al que un jugador pudiera jugar durante 6 horas, en lugar de por ejemplo 50, con tal de ofrecerle una cierta "experiencia", un sentimiento parecido al que se experimenta cuando uno acaba de escuchar su música favorita y se siente trasladado a un estado de ánimo diferente. ¡Eso es lo que intentamos conseguir con nuestros juegos!*

M.M.: Con la llegada del CD y su capacidad de memoria, ¿os queda algún tipo de limitación?

J.M.F.: *Las principales limitaciones son la imposibilidad de producir imágenes de tipo televisivo y el tener que trabajar con gráficos VGA o SVGA y un tiempo de acceso al CD de 300K por segundo. Nos concentramos en los gráficos de alta calidad, pero solemos empobrecerlos una vez que los tenemos que trasladar a un programa, y más aún a Mega CD. Una cosa que evitamos hacer es acceder al disco duro cuando programamos un juego para CD.*

M.M.: ¿Estáis programando juegos con una elevada proporción de secuencias cinematográficas?

J.M.F.: *Ejemmmm. Sí, estamos programando unos cuantos títulos que llevan muchas secuencias cinematográficas incorporadas. Eso forma parte del enriquecimiento de un juego. Cuando se ven juegos como «Night Trap» o «Ground Zero Texas», todo el mundo lo entiende al instante, porque parecen imágenes de televisión. Eso significa que nos estamos alejando de los clásicos gráficos de ordenador hacia otro tipo de imágenes que el jugador entenderá mejor y le atraerán más. Este fenómeno afecta a todos los formatos, desde Philips y Reel Magic hasta Amiga CD32.*

R.H.: *El primer programa con auténticas secuencias cinematográficas será «Megarace» para PC. En última instancia, todos los programas serán de este tipo y calculo que el paso definitivo se dará dentro de unos dos años. Nunca habrá un disco dual con gráficos tradicionales y secuencias cinematográficas, puesto que requeriría el uso de dos discos y eso resultaría demasiado caro. Otro problema de Megarace es que tenemos versiones diferentes en distintos idiomas. Hay un disco adicional para la traducción del inglés al alemán, ya que no podíamos encajar todos los textos del juego en un solo disco.*

M.M.: ¿Qué pensáis de Amiga CD32?

J.M.F.: *Creo que es una gran máquina. Como todo el mundo, espero que le vaya bien, pero todos conocemos los problemas que está padeciendo Commodore. No obstante, esta máquina tiene muchas ventajas, como su precio, el disco de doble velocidad y el hecho de que esté yendo bien en Francia. Sobre el papel la máquina no parecía muy buena, pero luego ha resultado un instrumento muy agradable de trabajo. Nosotros no juzgamos una máquina en función de sus características técnicas, sino del apoyo que recibe por parte de los usuarios. ¡No vamos a apoyar una máquina simplemente porque esté en la calle! Realmente, no me importa si una máquina triunfa o no. Eso no depende más que de una decisión económica. Ahora mismo estamos programando tres juegos, lo cual habla por sí mismo... En cualquier caso, ¡tres más siempre que en Jaguar! Otro hecho que se debe tener en cuenta es que sólo trabajamos por encargo de nuestros editores, y tanto Mindscape como Virgin, que son nuestros socios, nos han pedido títulos para Amiga CD32.*



R.H.: *Sí, estoy de acuerdo, es una buena máquina. En cuanto al apoyo recibido, debo decir que tanto Virgin como Mindscape nos han facilitado toda la información que les hemos pedido. Al ser una compañía francesa y no existir ninguna delegación de Commodore en Francia, de otra forma nos habría resultado difícil o poco menos que imposible obtener la documentación que queríamos de inmediato.*

> «Nuestra labor en Cryo es más una pasión que un trabajo»

M.M.: ¿Cuál ha sido vuestro mayor éxito?

J.M.F.: *Todo el mundo podría pensar que ha sido «Dune», pero hasta el momento ninguno ha superado a Megarace para PC, que nos ha dado un resultado fenomenal.*

M.M.: ¿A qué creéis que se debe el hecho de que la mayoría de las conversiones cinematográficas no hayan tenido tanto éxito como «Dune»?

J.M.F.: *Con «Dune» tuvimos una gran ventaja, que fue la de trabajar con una película que ya había sido proyectada mucho antes. Ello nos dio el suficiente margen de tiempo para plantear ideas y trabajar sin ninguna clase de presión. La mayoría de las conversiones de este tipo tienen que hacerse a toda velocidad para que su lanzamiento coincida con el de la película correspondiente. No decidimos programar el juego simplemente porque su título fuera famoso, sino porque pensamos que podríamos hacer algunas cosas interesantes.*

M.M.: ¿A quién se le ocurrió la idea de hacer un juego de estrategia a partir del relato de Frank Herbert?

R.H.: *La idea de programar «Dune II» fue al mismo tiempo mía y de un artista gráfico. Habíamos trabajado juntos en la primera parte, que tenía tantas ideas originales que pensamos que no cabían en un solo juego, y puesto que no podíamos limitarnos a su aspecto estratégico decidimos programar un segundo juego que girara en torno a una técnica más sólida.*

M.M.: ¿Qué pensáis de las nuevas máquinas, como Jaguar y 3DO, y creéis que van a influir en vuestro ritmo de producción para PC?

J.M.F.: *La mejor máquina es la que tiene mayor número de usuarios. Los aspectos técnicos no tienen una especial importancia para Cryo. No creo, además, que esas máquinas vayan a condicionar nuestro ritmo de producción para PC, puesto que éste se está convirtiendo ahora en el formato de juegos más extendido. Tiene muchas ventajas, entre ellas su gran cantidad de usuarios. Quienquiera que traiga una nueva máquina tendrá que competir duramente con PC.*

M.M.: El mundo de la música en los videojuegos parece estar compuesto exclusivamente por melodías "techno" o de la "new age". Las bandas sonoras de vuestros juegos están llenas de fantasía...

R.H.: *Los músicos tienen una mayor libertad de decisión para elegir las melodías y adaptarlas a los juegos. ¿Qué sentido puede tener una buena música de fondo que puede sonar muy bien, llamar mucho la atención, pero no aporta nada a la atmósfera del juego? Personalmente, me encantan los Beatles y, por tanto, para mí la música melódica es muy importante. Supongo que eso se refleja en nuestros programas. La música de un juego debe ser instrumental para transmitir unas sensaciones determinadas, y por eso es posiblemente por lo que no introducimos mucha música "techno" en nuestros programas.*

M.M.: ¿Seguís un proceso determinado para programar un juego?

J.M.F.: *Normalmente, hacemos un resumen de unas 10 páginas del juego que queremos programar y trazamos algunos bocetos. Entonces se los presentamos a varias compañías y nos dan una respuesta. Nuestra asociación con Virgin y Mindscape se debe únicamente a que respondieron positivamente a nuestras propuestas. ¡También se las hemos presentado a otros editores! En estos momentos estamos trabajando con JVC en la licencia cinematográfica "Time Cop", protagonizada por Jean-Claude van Damme. Nos pusimos en contacto con el productor del juego antes que JVC, y luego ésta también habló con los productores y ahí se estableció nuestra relación.*









Fabrice Bernard, Florain Desforges, Jean Luc Saga, Lionel Guillang, Emmanuel Forsaw, Hubert y Mai Nguyen son otros miembros que componen el equipo de Cryo..

PREVIEW

Al-Qadim
The Genie´s Curse

Atrapado en la lámpara

Pues tras un cierto periodo de letargo, parece que SSI despierta. Coincidiréis conmigo en que no era muy habitual la ausencia de novedades procedentes de esta casa por tanto tiempo. Si mal no recuerdo, lo último que les habíamos visto era «Dungeon Hack», de relativo éxito. Lo importante es que vuelve a la carga con un par de interesantes juegos, los cuales llegarán próximamente a nuestras tiendas.



PC

Cada familia "bien" tiene su genio particular con el que puede realizar cualquier tipo de hechizo...



PC

Nuestro recorrido por todo el complejo entramado que representa este programa, será largo y movido



PC

El desierto, lugar mítico y misterioso en el que nos enfrentaremos con muchas "dunas peligrosas".



PC

Además de los granos de las arenas del desierto, también disfrutaremos de las gotas del inmenso mar.

■ CYBERLORE STUDIOS/SSI
■ PREPARACIÓN: PC
■ JDR

Uno de ellos es «Al-Qadim: The Genie´s Curse». En él se pretende que nos traslademos a una especie de mundo nuevo,en el que conviven, mal que bien, genios y humanos. No hace falta ser muy perspicaz para deducir de dónde ha venido tan magnífica idea, ya que el propio título invita a la asociación.

El personaje en que nos vamos a encarnar es un corsario de noble ascendencia, apasionadamente enamorado de una princesa, cuyo nombre no viene a cuento. La misión a desempeñar por tan típico héroe es, sin embargo, bastante atípica. Os la cuento a grandes rasgos.

Los genios son entidades de gran poder, como estoy seguro que sabéis. Aparte de gran poder, tienen grandes nombres, como Hrampulpishkin o Mirza Gubishbuskin. Iros preparando psicológicamente para estos apelativos, pues este juego tal vez sea aquel con los más complicados que he visto en mi dilatada carrera de juego-adicto.

Polisílabos aparte, sigamos con lo que nos ocupa. Como suele corresponder a un genio, tienen el inconveniente de estar atrapados en una lámpara, de lo que sólo pueden salir a instancia de su amo y, normalmente, para satisfacerle algún deseo. En «Al- Qadim», que así se llama el mundo en que transcurre esta aventura, sólo los señores más poderosos tienen este control, habiendo también otros genios libres. A fin de que la convivencia sea pacífica, los genios esclavizados son muy amados y respetados por sus pueblos. Y así transcurría la vida en «Al-Qadim».

Y si hubiera seguido de esta forma, ahora no tendríamos problemas, ni juego que comentar. Por suerte o desgracia, apareció una misteriosa entidad que comenzó a liberar a los genios esclavizados, para los cuales la libertad era más valiosa que el respeto de los débiles humanos. Lo que no sabían los susodichos era que su alegría era perecedera, ya que tal entidad distaba de hacer eso por amor al arte, y sus pretensiones eran a su vez dominar el poder de los genios, para así controlar el mundo de «Al-Qadim». En este punto, entraremos nosotros disfrazados de corsarios como única alternativa: un débil humano será la esperanza de los todopoderosos genios, así como de sus congéneres. Para saber el resto de la historia, tendréis que esperar al Punto de Mira de próximas publicaciones...

Ferhergón

Qué esperamos de «Al-Qadim: The Genie´s Curse»

Un mundo exótico repleto de sorpresas y en el que puedan desarrollarse aventuras posteriores, continuación de esta primera.
Un desarrollo interesante y absorbente que esté a la altura del nuevo mundo.
Un interfaz de manejo sencillo y, principalmente, de rápido acceso, para que podamos disfrutar de la aventura sin eternizarnos en pantallas de inventario.
Gráficos bonitos y llenos de colorido.
En resumen, un JDR "genial" (tarde o temprano tenía que hacer este juego de palabras...).

Un nuevo mundo de "Advanced Dungeon & Dragons"



PC

Como ya ocurriera en «Darksun: Shattered Lands», este juego nos abre un nuevo mundo de aventuras, con sus propias peculiaridades. Parece que SSI se ha cansado un poco de «Krynn» y de «Forgotten Realms», lugares en que cosechó grandes éxitos de JDR. «Al-Qadim» es muy parecido a «Darksun», y yo tiendo a imaginarlo como Arabia, lo que es perfectamente lógico. En «Al-Qadim» hay extensos desiertos y numerosas islas, y sus habitantes son genios y seres humanos. Para todos ellos, el honor es uno de los valores primordiales. Si no respetas esta máxima, lo vas a llevar bastante crudo. Gran parte del mundo está colonizada y libre de monstruos.

Sin embargo, hay una zona, conocida como Crowded Sea, casualmente donde se desarrolla la aventura, en que la civilización es casi inexistente. En el citado mar hay una isla de gran intensidad mágica, cuya única ciudad es Zaratan. De aquí parte la misión del corsario protagonista...

El lado oscuro de la fuerza



PC


PC

La lucha en «X-Wing» fue cruenta, aunque al final, como siempre, los buenos ganaron a los malos. Algo que ha ocurrido siempre, pero que, a partir de ahora, va a cambiar sustancialmente. En «Tie Fighter» vamos a tomar el control de un caza imperial, dispuestos a entrar en combate contra las Fuerzas Rebeldes. Interesante ¿verdad?

TIE FIGHTER

- LUCASARTS
- En preparación: PC
- SIMULADOR DE COMBATE ESPACIAL

Y no es para menos. Son escasos los programas en los que se nos ha dado la oportunidad de jugar con los malos. Casi siempre nos hemos puesto en el lugar de los buenos, llevándolos en la mayoría de las ocasiones a la victoria (en las que no lo hemos conseguido ha sido a causa de nuestra poca pericia con los mandos). Pues bien, ésto se ha acabado. En «Tie Fighter» tendremos la oportunidad de ponernos a las órdenes del misterioso Darth Vader.

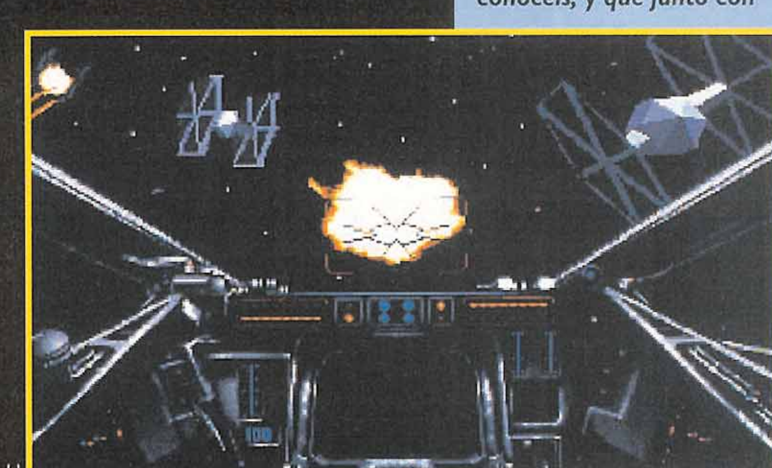
ESTÉTICAMENTE MUY PARECIDO

Creemos que el argumento en este tipo de programas no es lo más importante, y parece que los responsables de LucasArts piensan lo mismo. Así, tenemos que este nuevo simulador de combate espacial ambientado en la trilogía de «La Guerra de las Galaxias» no va tener una historia digna de reseñar. Tan sólo será cuestión de ir realizando una serie de misiones, con un nivel de dificultad que irá creciendo conforme avancemos por ellas.

En lo que se refiere al aspecto gráfico del programa, y a tenor de las imágenes que hemos visto y que vosotros podéis contemplar en esta página, no va a ser muy diferente. Es cierto que la nave ha cambiado (lógico, pues es otro tipo), pero su silueta y su dibujo es casi igual a la de un X-Wing. Por otro lado, los controles con los que podremos girar, seleccionar el tipo de arma, poner la potencia de los escudos en una posición o elegir una de las múltiples vistas son casi casi los mismos. Gracias a ello, a aquellos que hemos tenido la oportunidad de jugar con «X-Wing» no nos será excesivamente complicado manejar este «Tie Fighter».

Si hay algún aspecto que nos gustó de «X-Wing» fue sin duda alguna el realismo que LucasArts logró implementar en cada una de las misiones que jugábamos. Era tan alto, que en la fase del laberinto, por ejemplo, cuando teníamos que atravesar una puerta y parecía que nos íbamos a golpear con la parte superior, agachábamos el cuerpo. Teníamos la sensación de estar de verdad dentro de nuestro Ala X. Pues bien, parece que en «Tie Fighter» esa misma sensación va a estar presente, de modo que el realismo de la acción será con toda probabilidad, total. Casi tanto como los productos de la todopoderosa LucasArts.

O.S.G.


PC

Nuestros maravillosos aliados

Una de las principales novedades reside en el hecho de que en esta ocasión vamos a estar bajo las órdenes de los que antaño fueron nuestros enemigos: el Emperador Palpatine, nuestro jefe supremo; Darth Vader se encargará de guiarnos en los caminos del lado oscuro de la Fuerza; y los pilotos de combate nuestros compañeros y amigos, con los que al finalizar las misiones nos tomaremos unas copas. Si ya lo decía el refrán: "nunca se puede decir que de este agua no beberé".

En una galaxia lejana...

Muchos han sido los programas que tomando como base la trilogía de George Lucas «La Guerra de las Galaxias", han sido realizados a lo largo de estos años.

El primero que recordamos es «Star Wars», conversión de la recreativa del mismo nombre de Atari, en el que teníamos que destruir la Estrella de la Muerte. A continuación, viene «X-Wing», que todos conocéis, y que junto con sus dos discos de datos se ha convertido en un éxito. Las versiones para consola de las películas también han desfilado por nuestras pantallas, si bien en esta ocasión se trataba más de aventuras y arcades que de simuladores espaciales. Y por último, nos encontramos con «Rebel Assault», un CD-ROM explosivo con unas imágenes que quitan el hipo. Como veis, una saga bastante versionada y que mucho nos tememos (y así esperamos), lo seguirá siendo en el futuro.

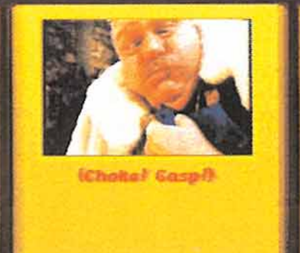
P R E V I E W

THE HORDER



Crystal Dynamics lanzará en breve al mercado del software de entretenimiento su última producción. «The Horder» es una perfecta combinación de arcade y estrategia, con un desarrollo marcado por continuos toques de humor, que si por algo destaca es por su originalidad. El programa ya está elaborado, sólo faltan los últimos retoques que esperemos no retrasen mucho su aparición.







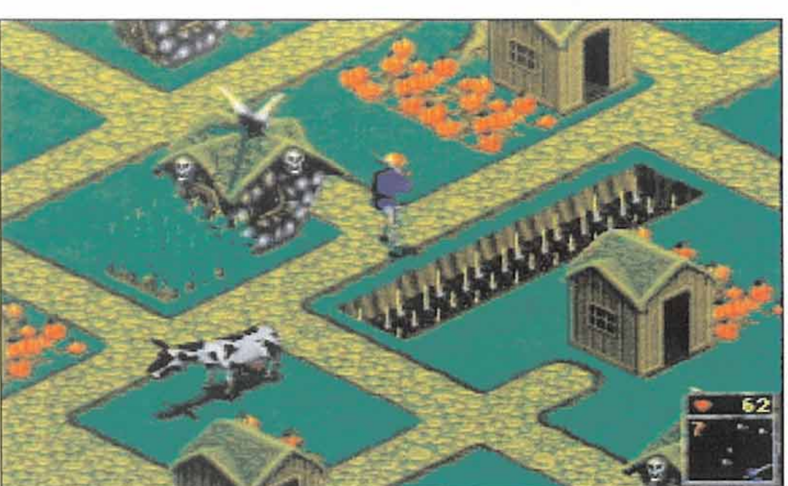




Calidad hasta en la presentación

A un juego que cuenta con unos extraordinarios apartados gráficos y de animaciones, no podía faltarle una espectacular presentación. Está interpretada en su totalidad por actores reales, entre los que encontraremos al conocido actor Kid Cameron quién protagonizaba la serie televisiva «Los problemas crecen».

Pero Crystal Dynamics, como ya os hemos dicho en el comentario, no sólo se ha limitado a diseñar un buena presentación: «The Horder» tiene la misma cantidad de fondo que de forma...



PC

Aquí estamos luchando contra todos los "elementos" que intentan hacerse con nuestras tierras y nuestras posesiones.



PC

En «The Horder» no solamente asistiremos a imágenes llenas de pequeños personajes cuidando sus propiedades, también habrá variedad escénica...

¡Que viene la manada!

PC



PC



PC

La idílica imagen de la granja, el campo, los animalitos y el pajar se tornará en pesadilla continua cuando veamos cómo –y sin saber por dónde– nos atacan nuestros enemigos, y se hacen con todos nuestros bienes.

CRYSTAL DYNAMICS
En Preparación: **PC**
ARCADE/ESTRATEGIA

La época medieval ha sido la elegida para dar forma a este juego, mitad arcade, mitad estrategia, cuya misión será la de velar por la seguridad de los ciudadanos de toda la tierra de Franzpowanki.

Tendremos que asumir el papel del joven Chauncey, un despitadillo pero eficaz sirviente, que un día sin comerlo ni beberlo se ve convertido en héroe nacional.

DE CRIADO A HÉROE

Se encontraba reunida toda la corte real celebrando una de sus típicas lujuriosas y alocadas fiestas, cuando ocurrió el suceso que convertiría a nuestro protagonista en un líder terrenal absoluto. Estaba el rey "zampando" glotonamente un suculento manjar, cuando se atragantó quedándose sin respiración. En ese momento, el noble Chauncey se acercó y propinó un enérgico golpe en la real espalda de su majestad, consiguiendo que el anciano rey no muriese de asfixia.

Este heroico comportamiento le ha valido a Chauncey una muy buena recompensa monetaria, además de encargarse de la custodia de la población de la tierra de Franzpowanki. Pero resulta que hay dos ligeros inconvenientes... Uno es que los poblados que nos toca custodiar reciben muy a menudo la visita de unas peligrosas manadas de peculiares y violentos seres. Peculiares porque son de una forma un tanto diabólica y bastante extravagantes; y peligrosos porque arrasan con todo lo que se les ponga por delante, es decir, cosechas, cabañas, "peatones", vacas, árboles, etc.

El otro inconveniente estriba en que existe un personaje llamado Kronus Maelor, el cual te exigirá el pago de unos altísimos impuestos cada año, ya que no le ha sentado muy bien eso de que al rey le hayamos caído simpáticos, pues ve peligrar su sitio en el trono.

Nuestra misión en «The Horder» consistirá en mantener el poblado que custodiamos limpio de esos molestos personajillos, y procurar que destruyan las cosechas lo menos posible –éstas nos proporcionan dinero y sin éste no podremos pagar a Maelor el recaudador...–.

PROMETEDOR A TOPE

Por lo que hemos podido ver, ya podemos adelantaros que «The Horder» será un producto más que recomendable. Las animaciones y movimientos de los diferentes sprites que configurarán los personajes del juego nos parecieron realmente sorprendentes: ver cómo caminan los campesinos, los saltos que realizan los enemigos..., es una experiencia verdaderamente alucinante.

Sus gráficos son una mezcla de digitalizaciones y dibujos que, unidos al fenomenal movimiento, dan una sensación de realismo estupenda. El humor también será una constante en «The Horder» debido a las singulares reacciones que tendrán los personajes.

Ciertamente Crystal Dynamics nos ha dejado con muy buen sabor de boca con esta producción, que estamos seguros va a encandilar a todo aquel que tenga la oportunidad de disfrutarla.

E.R.F.

Un mundo de posesión

Este juego, junto a «Al-Qadim», comentado también en este número, suponen la reaparición de SSI en el panorama de JDRs tras un par de meses en que no se había hablado mucho de ellos. Adicionalmente supone el retorno de un grupo de programadores, DreamForge, tras el pequeño fiasco de «Dungeon Hack».

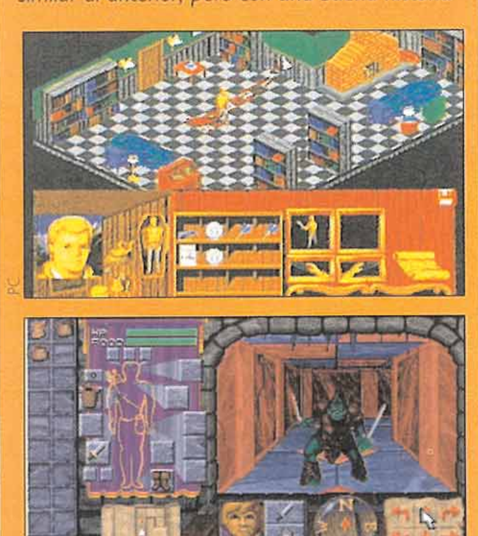


La forja de sueños

Con este vamos a tener el cuarto juego de un grupo de programadores que atienden al nombre de DreamForge, pero que se dieron a conocer con el menos sugerente de Event Horizon. Cabe calificarlos de bastante irregulares en sus obras, que, no obstante, siempre consiguen atraer la atención, sea antes o después de la publicación.

Su primer juego fue «The Summoning», de aspecto realmente sensacional, pero que terminaba haciéndose monótono y era un simple oficio terminarlo. Los puzzles eran repetitivos así como la mecánica general del juego. Lo que parecía una maravilla, iba atenuando sus efectos a medida que te adentrabas en el mundo del Tejedor.

A continuación, nos proporcionaron «Veil of Darkness», y éste sí que estaba bien, aunque no parecía nada del otro mundo. Un desarrollo similar al anterior, pero con una buena historia detrás y variedad en los puzzles, además de ahorrar zonas inútiles.





El siguiente juego fue «Dungeon Hack». Se ofrecía como el JDR eterno, configurable a gusto del aventurero. Se quedaba en un sofisticado generador de laberintos, en que el protagonista tenía atributos propios de un JDR. DreamForge se olvidó, en esta ocasión, que un JDR es mucho más que los calabozos en que se desarrolla, y requiere también una historia.

Lo último de DreamForge es este «Strahd's Possession», que parece no ofrecer nada excitante, y que por eso mismo puede constituirse en una agradable sorpresa, como ya ocurrió con «Veil of Darkness».

Ravenloft

- DREAMFORGE/SSI
- PREPARACIÓN: PC
- JDR

El mundo de «Ravenloft» también resulta nuevo para nuestras pantallas (y digo "también", o sea, como «Al-Qadim»). De nuevo, se inscribe en "Advanced Dungeons & Dragons", y podríamos calificarlo como la Transylvania de la serie. Claro que, en la Tierra, puede ser terrorífico ir a Transylvania; pero acostumbrados a los mil monstruos que suelen poblar los mundos de "AD&D", no parece tan excitante.

Lo cierto es que en «Ravenloft» tenemos los personajes habituales de «Krynn» o «Forgotten Realms», pero con un leve deje de vampirismo. Vamos, que en vez de encontrarte a un hombre que se transforma en vampiro, a lo mejor te encuentras a un elfo en tal estado de metamorfosis. O sea, las razas y clases habituales, pero sueltas por un mundo más gótico y de miedo.

Como en toda película de vampiros, tendremos los habituales gitanos en sus carromatos, para aderezar más el ambiente. En Barovia, país en que se desarrollará el juego, reciben el nombre de Vistani, pero hacen las cosas normales que de todos los gitanos en esta clase de escenarios: adivinar el futuro, saber muchas cosas y, en general, tener un aspecto misterioso. Por cierto, una de estas adivina, Madame Eva of the Vistani, es la encargada de introducirnos en los aspectos técnicos de la aventura, usando sus cartas de Tarroka (como Tarot) mediante la cartomancia.

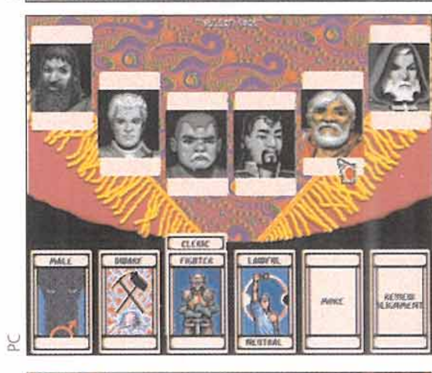
Para acabar con la presunta maldición (seguro que hay alguna) nos moveremos por un mundo tridimensional al estilo de «Legends of Valour», y en el que podremos interactuar con muchos personajes, luchar con muchos más aún, y lanzar la esperada variedad de hechizos. En fin, a priori, «Strahd's Possession» no ofrece mucho más que los JDRs a que estamos acostumbrados, pero habrá que esperar a verlo para dar el veredicto final..., ya sabéis dónde.

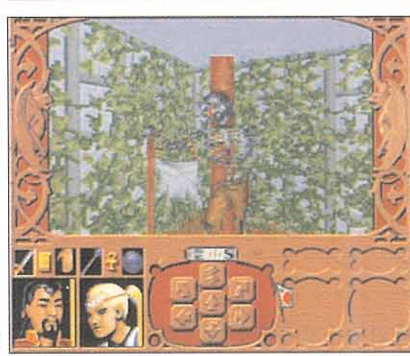
Ferhergón

Lo deseable en « Ravenloft: Strahd´s Possession »

-Que se consiga una ambientación digna de una película de vampiros, un ambiente opresivo que nos invite a la huida y al recogimiento.
-Que haya unos cuantos monstruos de aspecto sobrecogedor, de los que podamos huir a gusto hasta ser capaces de afrontarlos.
-Que encontremos enigmas y puzzles, de dificultad variable, y que, por favor, no sean siempre iguales. O sea, algo más que palancas, botones y similar. Si no queda otro remedio, al menos que sean ingeniosos.
-Que no tengamos un escenario inmenso pero vacío de cosas de interés, y que no nos pasemos la mayor parte del desarrollo del juego totalmente despistados respecto a qué hacer, como ha ocurrido fácilmente en otros juegos de este estilo.
-Que resulte, por lo menos, tan entretenido como la anterior confrontación con vampiros que nos proporcionó DreamForge.





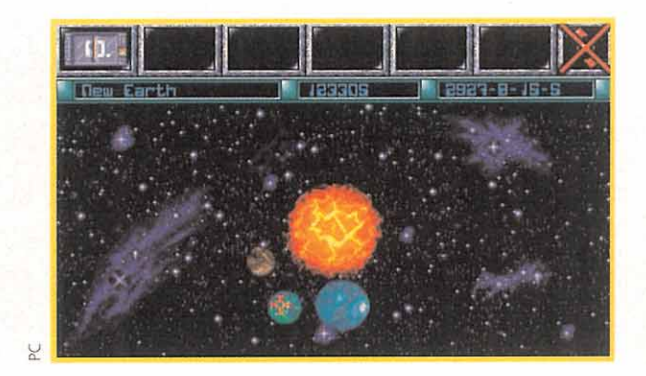


Una historia de sangre que da vida y de vida que absorbe sangre... El vampirismo está presente en este programa.



REUNION

La que se perfila como la más importante producción de Grandslam para los próximos meses está ya a punto de ver la luz. Se trata de un programa bastante diferente a todo lo que hasta ahora habíamos visto de esta compañía. Un producto que combinará ciertas dosis de aventura, con un fuerte componente estratégico. Todo nuestro ingenio y nuestra lógica serán puestas a prueba en «Reunion», un juego que, a buen seguro, dará mucho que hablar.



Lo que se espera de «REUNION»

-Un producto que sea capaz de satisfacer a los usuarios experimentados en el género y que también resulte atractivo a los jugadores noveles.
-Un interface sencillo e intuitivo, lo que redundará en una gran jugabilidad y adicción.
-Que se convierta en uno de los mayores éxitos de Grandslam en toda su historia.
-Gran variedad de acciones que llevar a cabo, que eviten la reiteración y, por ende, el aburrimiento.
-Una exigencia constante al jugador en la demostración de sus habilidades y lógica, para la resolución de problemas complejos.

En busca del pasado

■ **GRANDSLAM/AMNESTY DESIGN**
■ En preparación: **PC, PC CD-ROM**
■ **ESTRATEGIA/AVENTURA**

Siglo XXX. Estamos en el año 2927. La colonia New Earth (Nueva Tierra) tiene a un nuevo presidente, tú. Sita en el sistema solar de Proxima Centauri, acoge a los supervivientes de la expedición que partió de la Tierra a bordo del Explorer 2, la nave que se encargó de alejar a un grupo de escogidos del viejo planeta azul. Allí, y tras un período cercano al medio milenio en que los humanos conocieron la paz y la prosperidad totales, una violenta revuelta –cuyo origen aún se desconoce– obligó a la evacuación del citado grupo.

Pero ahora, cuando por fin el hombre ha salido al espacio exterior y fundado colonias en él, se plantea una doble perspectiva de futuro. Por un lado, la expansión de la especie en nuevos mundos y el dominio de estos desconocidos territorios. Por otro, averiguar la verdad sobre las causas de la rebelión terrestre, y la actual situación del planeta Tierra.

La primera decisión tomada por el recién nombrado gobierno es la de acordar una reunión entre los habitantes de New Earth y los de nuestro planeta de origen. Una reunión de la que puede depender el destino del hombre y del propio universo.

Esta es la idea original de la que partirá la acción de «Reunion», uno de los programas más trabajados, cuidados y completos que haya producido Grandslam. La estrategia parece mostrarse como el que será el principal ingrediente del juego. Una estrategia apoyada en objetivos concretos que tendremos que ir alcanzando poco a poco. Nuestra tarea comenzará con la explotación de nuestro nuevo asentamiento hasta obtener las herramientas necesarias que nos permitirán llegar a la meta final: la reunión con los habitantes de la vieja Tierra.

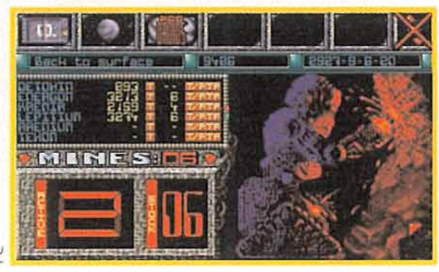
Habitualmente, los juegos de estrategia suelen presentarse ante el usuario como un compendio de complejos –y numerosos– menús en los que se presentan las alternativas posibles para la toma de decisiones. Si bien «Reunion» poseerá también un número elevado de estos menús, no es menos cierto que en Grandslam están teniendo muy en cuenta el atractivo que, desde los primeros momentos, deberá tener el programa para enganchar al jugador. Por eso, los aspectos que están siendo más cuidados en «Reunion» son la sencillez de manejo y la calidad gráfica.

Las primeras escenas que hemos podido contemplar de «Reunion» recuerdan a uno de los programas más divertidos y de mayor calidad del género, «Dune 2». Sin ánimo de hacer comparaciones –que siempre son odiosas–, si este juego de Grandslam sigue una línea parecida –y parece que incluso mejorada–, el entretenimiento y la calidad están asegurados.

F.D.L.







La mezcla de géneros es el ejercicio informático más practicado en la actualidad. Si, para colmo, esta unión se realiza en el espacio más futuro, el resultado final es un excelente juego llamado «Reunion».

Cada vez más sencillo

Por fin los juegos de estrategia están saliendo de ese "maremagnum" de extraños y complejos menús, para entrar en una nueva era en la que el atractivo se basa en la sencillez e intuición en el manejo. La mejor prueba de este hecho la tendremos en «Reunion».



El interface de usuario se está diseñando en base a cómodos menús gráficos, que serán apoyados con detalles como voces digitalizadas que nos informarán sobre la utilidad del icono que elijamos para acceder a las distintas partes del juego. Es fácil pensar que esta simplicidad incidirá negativamente en lo completo que pueda ser «Reunion». Bien, pues alejad esta idea de la mente. No por sencillo ha de ser simple en su contenido y desarrollo. Es más, los propios programadores aseguran que para llegar a contemplar la mayoría del contenido de «Reunion» –ni siquiera hablan de acabarlo– es necesaria una media de cuarenta horas o más. Lo que sí parece claro es que Grandslam está a punto de conseguir un gran juego.

KICK OFF 3

PLANET FOOTBALL

No hay dos sin tres

Dentro de los juegos de fútbol, hay dos que tienen un puesto reservado entre los mejores del género. Nos referimos al genial «Kick Off» y, por supuesto, a su segunda parte, creados ambos por Dino Dini. Y como dice el refrán que "no hay dos sin tres", en breve podremos disfrutar de la tercera entrega de la serie, en cuyo desarrollo extrañamente no ha participado el señor Dini.

- **ANCO**
- En preparación: **PC, SUPER NINTENDO, MEGA DRIVE**
- **DEPORTIVO**

La versión de PC aparecerá antes que sus homónimas de consola, con lo que nos referiremos a ella en todo momento, si bien pensamos que los cambios que pueda haber entre todas ellas serán mínimos, y estarán relacionados con las limitaciones del hardware de cada máquina.

Lo que en principio parece seguro que tendrá el programa será una gran cantidad de opciones que satisfarán a los más exigentes en este aspecto. Entre las más destacadas contaremos con la posibilidad de disputar un campeonato mundial con la selección que deseemos, y que podremos configurar con los equipos que queramos, se hayan o no clasificado para tan gran acontecimiento en la realidad. De este modo, países como Francia, Inglaterra o Japón podrán participar en el más importante torneo del mundo.

Además, podremos disputar otra serie de campeonatos, tanto de copa como de liga, amén de practicar sobre el terreno de juego o disputar algún que otro partido amistoso, tanto contra el ordenador, como contra un amigo. Otro punto a destacar es el hecho de que cada uno de los conjuntos contará además de con el uniforme real, con los nombres de los jugadores que integran el combinado. Así, podremos jugar con Gascoigne, Caminero, Maradona o Bebeto, entre otros.

En cuanto al desarrollo del juego en sí, presentará una novedad: la perspectiva del terreno varía de la usada en los anteriores programas de la serie, pasando de ser aérea a una lateral ligeramente elevada, al estilo del mítico «Match Day», que "scrolea" en todas las direcciones. Los jugadores, por su parte, contarán con unas animaciones soberbias en cuanto a su realización técnica, ya que pararán el balón con el pecho, realizarán tijeretas y golpearán al esférico con la cabeza con toda la naturalidad del mundo, y un realismo que quitará el hipo a más de uno. Y si no, tiempo al tiempo.

O.S.G.

Cuando el fútbol se hace arte

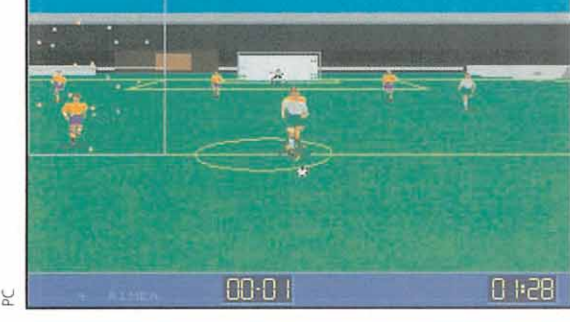
Los genios creadores de joyas como «Alone in the Dark» o «Eternam» no se han querido quedar sin billete para el mundial USA. Desarrollado en el más absoluto secreto, «Planet Football» es el pasaporte que la compañía gala presenta para conseguir una plaza –al menos, en el ordenador– en el torneo más prestigioso del deporte rey. Sencillez en la concepción y espectacularidad en su presentación parecen las notas más destacables de lo que será uno de los mejores programas de fútbol para compatibles.

- **INFOGRAMES**
- En preparación: **PC**
- **DEPORTIVO**

Las noticias sobre el juego que Infogrames estaba desarrollando, basado en el mundial, eran mínimas. Apenas unas referencias, algún rumor, pero nada –o casi nada– se ha sabido hasta que ha estado virtualmente acabado. Es muy posible que cuando estéis leyendo estas lineas, el juego se encuentre ya en la calle.

Tal ha sido el secreto en el que la compañía gala ha llevado la realización del programa. Sin embargo, en el momento de la redacción de estas notas, «Planet Football» debía considerarse aún como un proyecto.

Lo que sí podemos contaros es que lo visto hasta el momento del programa, augura que estamos en vísperas de encontrarnos con algo increíble, innovador en el mundo del PC y, sobre todo, de una calidad insuperable.


PC


PC


PC

EL FÚTBOL SEGÚN INFOGRAMES

Dudar, a estas alturas, de la calidad que Infogrames es capaz de imprimir a sus producciones sería algo así como discutir si la Tierra es redonda. «Planet Football» no será la excepción. Las imágenes que aquí podéis contemplar tan sólo son un pálido reflejo de lo que ofrecerá el programa finalizado. Hablamos de lo que será un juego que combine la potencia de la simulación, con la sencillez y jugabilidad de los programas de acción –casi un arcade– a la hora de ponernos ante el joystick.

Los parámetros que maneja la base de datos de que dispondrá «Planet Football» abarcan características básicas de lo que se le puede exigir a un jugador de fútbol real, como habilidad, potencia, velocidad, etc.; tácticas, rendimientos partido a partido; alineaciones con nombres reales... Sin embargo, con todo lo real que será el programa, lo más destacable será todo lo relacionado con jugabilidad y atractivo a nivel gráfico. No sólo en cuanto a diseño sino también en lo referente a la animación. Porque observar los gigantescos sprites que tendrá el juego es una cosa, pero verlos moverse como si fueran personajes reales es algo que ya no es posible imaginar.

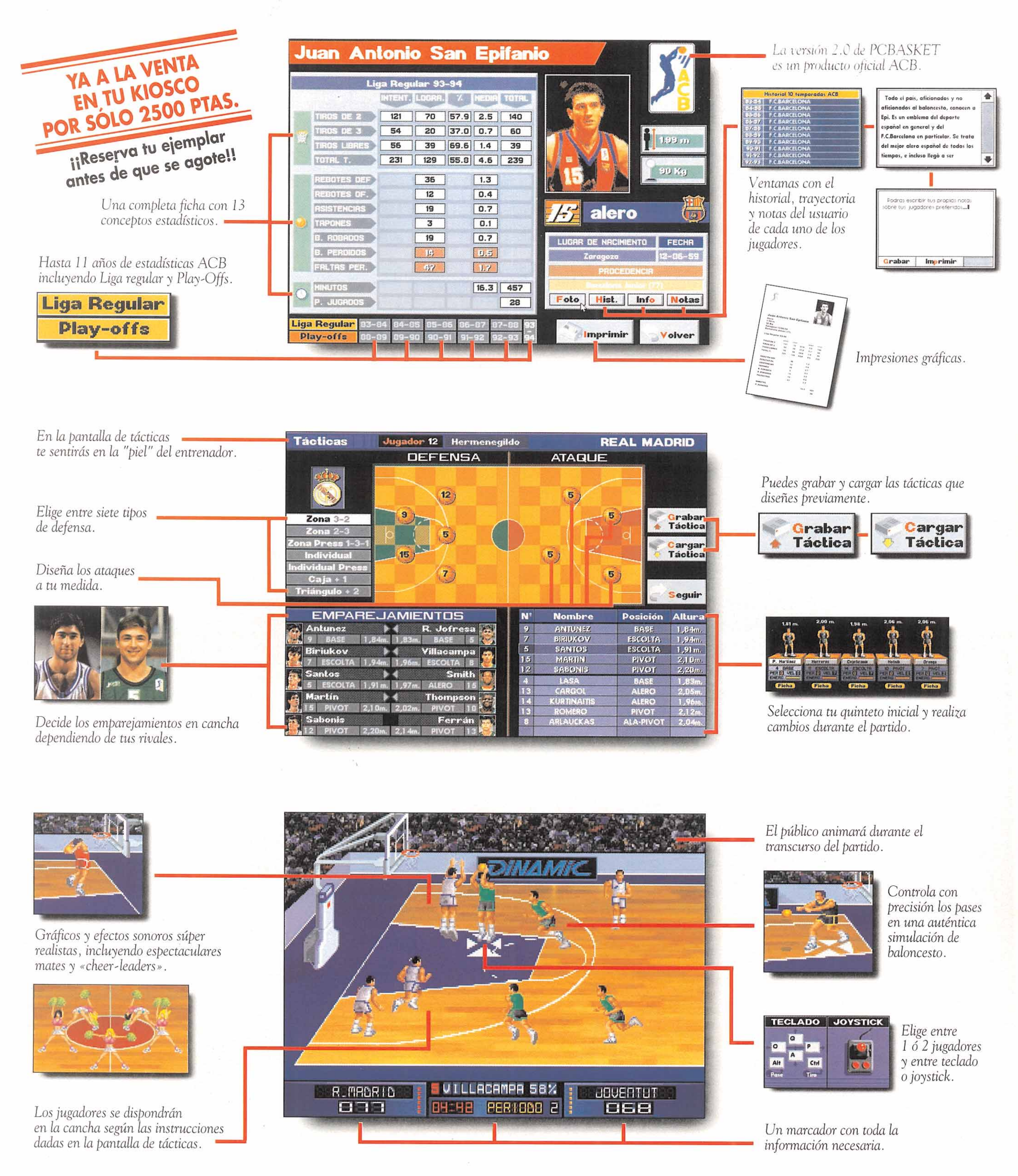
MÁS MUNDIAL

«Planet Football», como ya supondréis, se basa en el mundial USA. Así, encontraremos en él la totalidad de las selecciones que se encuentran en plena disputa de la fase final del mismo, más alguna otra que no logró clasificarse, pero que siempre estará disponible por si queremos jugar un amistoso con un sabor "distinto". Todo, bajo una perspectiva cuasi subjetiva, con una cámara que sigue los movimientos de los jugadores constantemente, y que ha sido posible gracias al desarrollo de un nuevo "tool" creado por los genios que Infogrames tiene en su equipo.

De algo estamos seguros, y es que «Planet Football» entusiasmará o será odiado, pero es imposible que deje indiferente a nadie. Será toda una revolución en juegos de fútbol. Una revolución... francesa.

F.D.L.

PC BASKET 2.0, el programa d



e baloncesto definitivo. Seguro.





La versión 2.0 de PCBASKET también incluye la base de datos de los mejores 16 equipos de la ACB. Pabellón, palmarés, presidente, plantilla, entrenador…



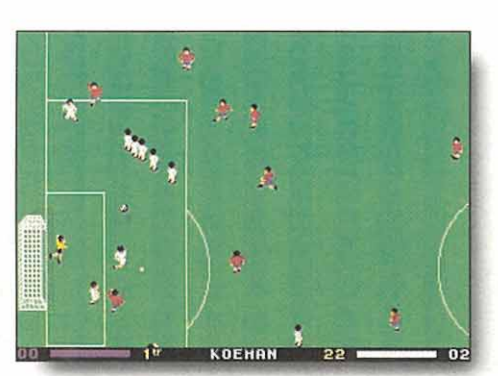
… cuenta con 100 opciones de estadística comparada, desde el jugador más efectivo desde la línea de 6.25, hasta el equipo con mayor media de altura…



… y sigue el desarrollo real de los Play-Offs-94 permitiéndote la posibilidad de crear el tuyo propio, seleccionando los enfrentamientos entre los equipos.

DINAMIC MULTIMEDIA te garantiza la mejor relación calidad-precio del mercado.





Juega al fútbol, el simulador dispone de todas las posibilidades, controlando a los 11 jugadores con el teclado, el joystick o el ratón…



…toma todas las decisiones como entrenador y presidente de tu equipo: alineación, cambios, demarcaciones, fichajes, etc…



…y con las actualizaciones podrás disponer de absolutamente todos los datos que ha generado la Liga de fútbol: clasificaciones, goles, tarjetas, etc.

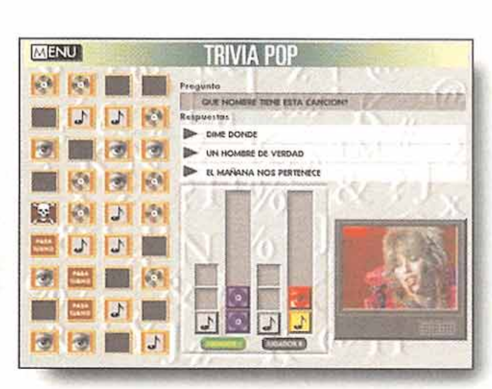




Más de 200 fichas de los grupos más representativos con 109 selecciones de canciones y vídeos, discografía completa de cada uno de ellos…



…anecdotario contado por los protagonistas, cronología y genealogía de aquellos años, imágenes y lugares que marcaron una época…



…Trivia Pop, un divertido reto a tus conocimientos musicales y hasta 630 megas de información en un CD-ROM imprescindible.

Telefono Distribuidores (91) 654.61.75

Solicita los productos DINAMIC MULTIMEDIA enviando este cupón o llamando al teléfono (91) 654 61 64

Sí; deseo recibir en el domicilio que les indico:
(Gastos de envío: 250 pts.)

- ❑ **PCBASKET 2.0 por sólo 2.500 pts.**
- ❑ **PCFÚTBOL por sólo 2.500 pts.**
- ❑ **Los 4 disquetes de actualización de PCFÚTBOL por sólo 1.995 pts.**
- ❑ **LA EDAD DE ORO DEL POP ESPAÑOL en CD-ROM para PC/Windows™ por sólo 4.950 pts.**

Nombre....................
Apellidos....................
Dirección....................
Localidad....................Código postal....................
Provincia....................Teléfono(.......)....................
Fecha de nacimiento....../......../........ DNI....................
Firma:

F O R M A D E P A G O

❑ Contra reembolso
❑ Visa

❑ Adjunto cheque nominativo a HOBBY POST S.L.

Tarjeta de crédito número....................
Nombre del titular....................
Fecha de caducidad........../........../..........

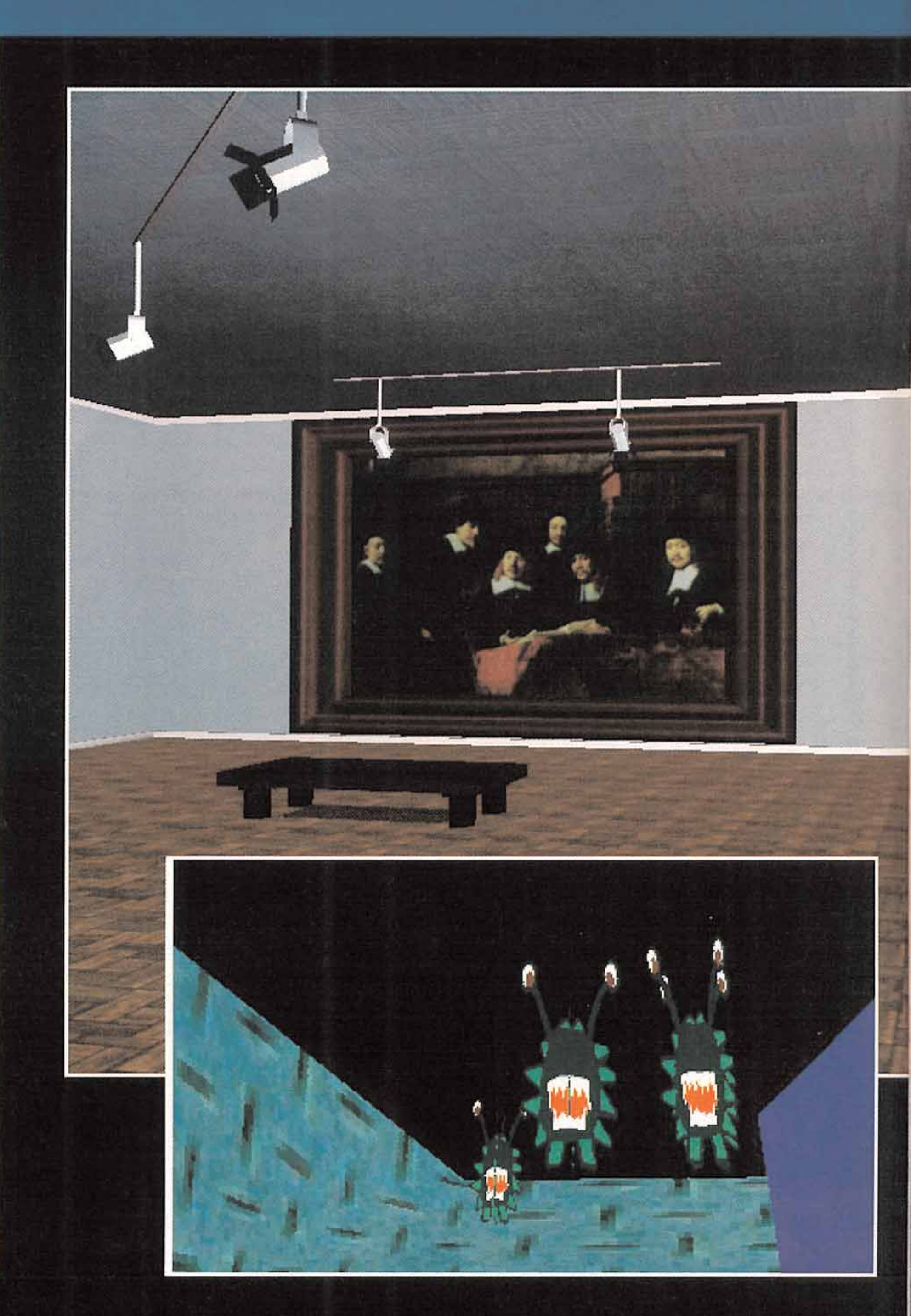
Rellena y envía hoy mismo este cupón o fotocopia a:



Ciruelos # 4 · San Sebastián de los Reyes · 28700 MADRID
Tel (91) 654 61 75 Fax (91) 654 86 92

Reportaje

Realidad v





Todas las imágenes empleadas para ilustrar este reportaje son cortesía de Realidad Virtual S.L.

Seguro que todos habéis oído hablar de Realidad Virtual, incluso algunos de vosotros ya habréis comprobado en qué consiste. Los más pesimistas dicen que se trata de la droga del siglo XXI; en el extremo contrario se sitúan los que opinan que uno de los mejores descubrimientos de la historia. De cualquier forma, para que conozcáis más de cerca su estado actual y sus posibilidades futuras, hemos desarrollado este artículo.

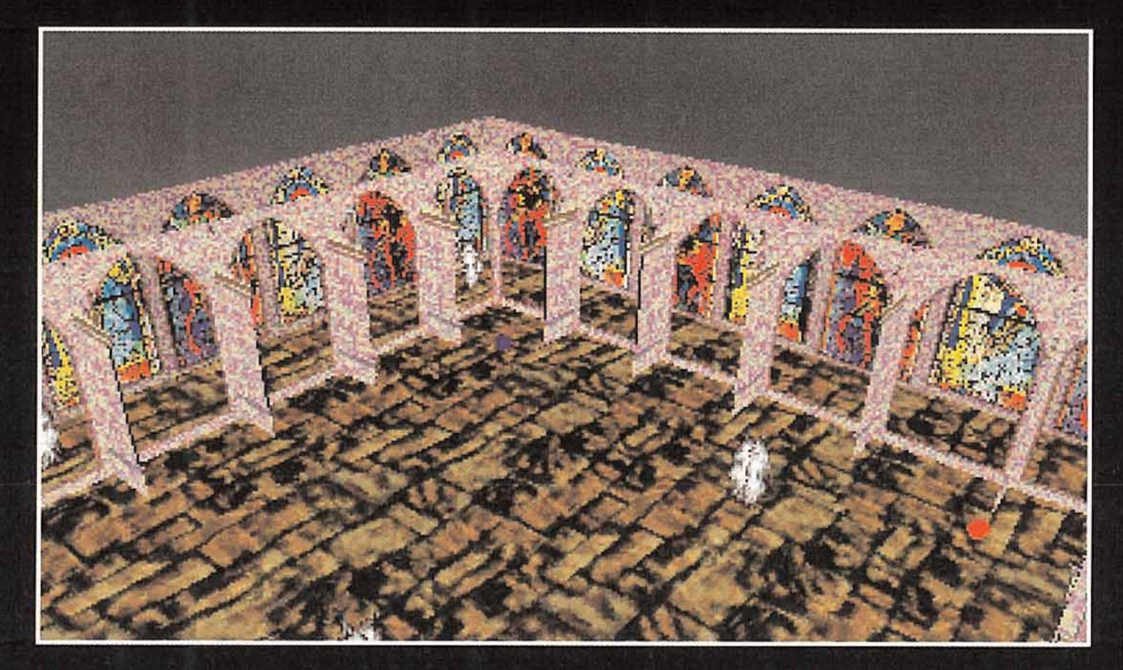
La Realidad Virtual nació al mismo tiempo que la Infografía. Las primeras imágenes por ordenador no eran sino tempranas muestras de la fotografía virtual. La posterior animación de estos fotogramas y su secuenciación informática los fueron dotando de la expresividad y capacidad narrativa necesaria, hasta transformarse en el cine virtual. Ahora, con nuevos instrumentos y una mayor potencia de cálculo, podemos interactuar simultáneamente con las imágenes creadas, construir nuestro propio escenario e introducirnos seguidamente en él. Tocar las paredes, mirar por la ventana o volar a su alrededor ya no es imposible. Pero hasta hace muy poco ni siquiera intuíamos este nuevo mundo. Fue durante la pasada década cuando comenzamos a vislumbrar su existencia, hasta entonces, sin los interfaces hardware-software adecuados ni la capacidad de proceso necesaria era difícil reconocer el gran potencial que alumbraría.

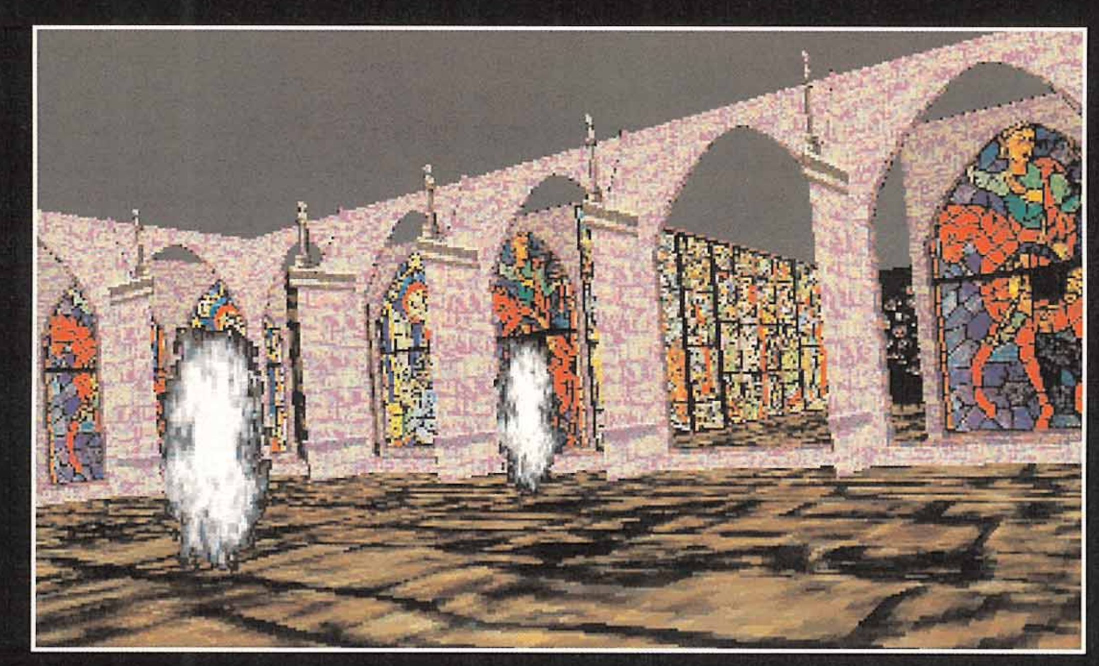
LOS PRIMEROS PASOS

A principios de los 80, Jaron Lanier desarrolló con su empresa VPL, un guante de datos, el "Dataglobe" que era capaz de convertir los movimientos de la mano en señales digitales que el ordenador podía reconocer e interpretar. La primera aplicación que tuvo fue para la NASA, y tras ella vendría la McDonnell Douglas, Boeing, etc. En seguida comenzaron a añadirse nuevos interfaces, nuevas herramientas de comunicación con el computador. Así, nacieron poco después los llamados "Head Mounted Displays", los famosos cascos con pantallas de cristal líquido que producen la sensación de inmersión del espectador en el mundo virtual. Más tarde, vino el sonido tridimensional, los trajes, a modo de "Dataglobe" pero de cuerpo entero, etc. Estuvo claro, por tanto, el camino a seguir en el desarrollo de interfaces hombre-máquina. Eran necesarios nuevos sistemas de conexión con el ordenador, los teclados y monitores eran demasiado abstractos, imprecisos para desarrollar muchas de las funciones requeridas. Se echaba en falta una mayor espontaneidad, una interacción mucho más natural con la máquina. Según avanzaban los años, los sistemas se volvi-

irtual: la nueva frontera









Las aplicaciones que la Realidad Virtual puede tener en un futuro cercano son casi infinitas, aunque en la actualidad se tiende más hacia el aspecto lúdico, ofreciéndose en casi todas las demostraciones juegos o "viajes" a través de los ambientes más dispares.

an más potentes, la velocidad de proceso se multiplicaba y la interacción era mucho más fluida, más "real". Las barreras fueron desapareciendo mientras los costes disminuían. Tras esto, las posibilidades del sistema se preveían inmensas, desde el ocio a la medicina, pasando por la enseñanza o la exploración espacial, casi todos los aspectos de la ciencia y la tecnología se podrían ver afectados de algún modo en un futuro próximo. Las influencias de esta nueva ola, aún tecnológica, llegaron al gran público, y así comenzaron a aparecer novelas, películas, etc.

¿QUÉ ES LA REALIDAD VIRTUAL?

Fue incluso el propio Lanier quien acuñó el término lingüístico que daría nombre al invento: Realidad Virtual. Abría así la puerta no sólo a un nuevo sistema de comunicación, sino a toda una industria, y a la ola de información y especulación que la rodea.

Pero definir Realidad Virtual es algo aún difícil. Y decimos aún porque es un tipo de tecnología que está prácticamente recién nacida y, cosa curiosa, las aplicaciones para ella se prevén ilimitadas y los usos crecen.

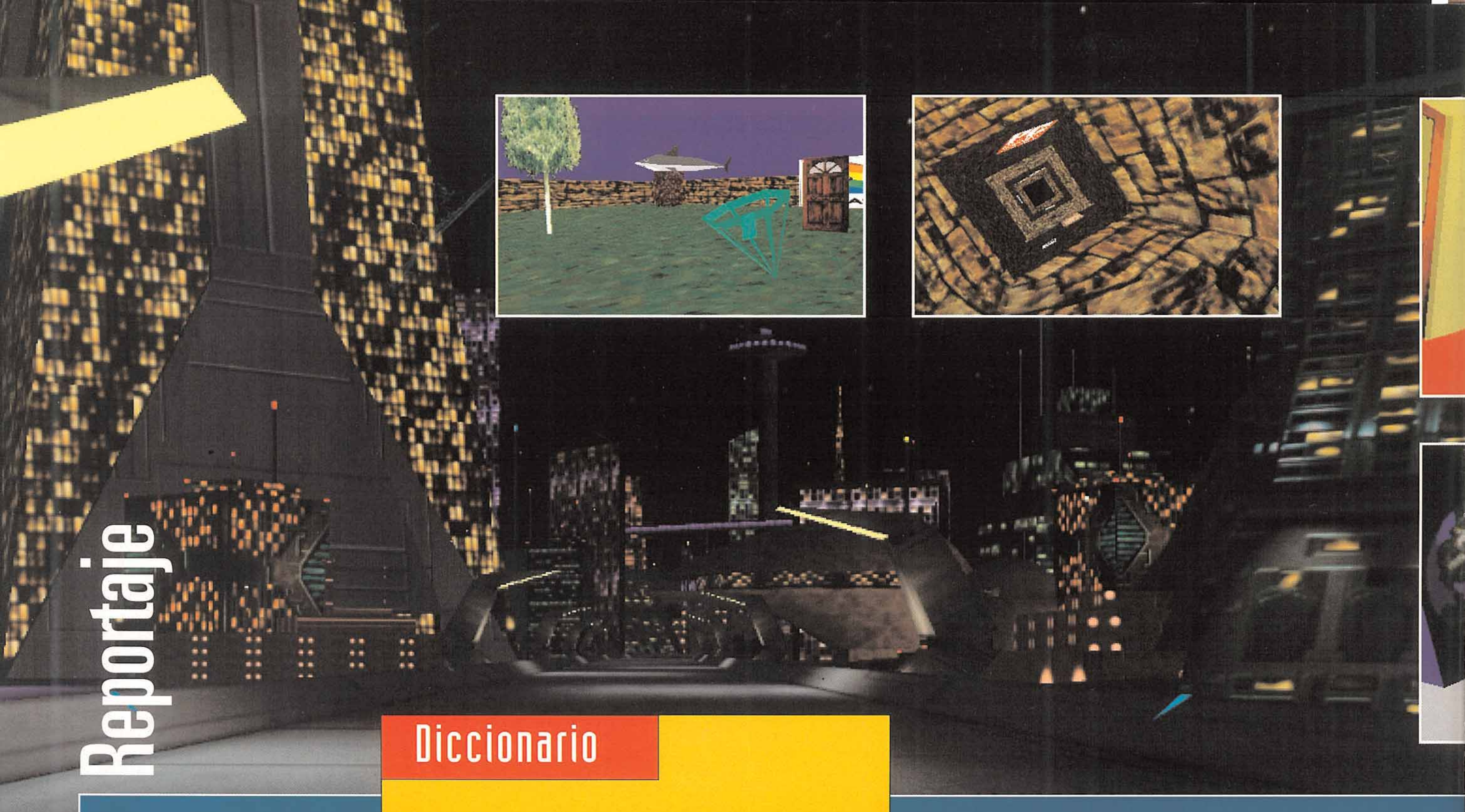
La Realidad Virtual puede entenderse como el hecho de colocarse un fantástico casco cuasiespacial en el último modelo de máquina recreativa y sentirse transportado a un universo de simulaciones. Pero en la práctica, la amplitud del término va mucho más allá. Para unos significará interactividad, para otros se referirá a aquellas situaciones que requieran el uso de interfaces especiales para sumergirse en el mundo virtual. Otros añadirán que deberá ser un sistema en red, abierto de forma que un número de personas compartan la misma realidad. Aunque lo más probable es que todavía necesitemos algunos años para poder definir con claridad qué es y en qué consiste.

Las primeras aplicaciones que se hicieron del "Dataglove" las realizó la NASA.

Para algunas personas, como Lanier o Gibson, una de las consecuencias más importantes de la introducción de la Realidad Virtual en nuestras vidas será la evolución hacia el llamado Lenguaje Post-Simbólico. En este tipo de comunicación, las palabras, meros signos abstractos, quedan relegadas. La comunicación alcanza un sentido más puro, más relacionado con la forma en la que pensamos y actuamos. Podremos expresar situaciones y emociones mediante la recreación de escenas, sensaciones, imágenes o sonidos que comuniquen más y mejor lo que queramos decir, de forma que el lenguaje no se interponga como barrera alguna.

De hecho, y aunque nos parezca la última vanguardia tecnológica, toda la parafernalia que requiere actualmente la Realidad Virtual como los Guantes de Datos, los Cascos, los Sensores de movimiento, etc., conceptualmente ya está desechada. Y está considerada únicamente como algo meramente temporal en el camino hacia conseguir verdaderos interfaces que sean transparentes por completo al usuario. Las restricciones de movimiento, la baja definición o la aparatosidad de estos medios, sin hablar del precio, hacen que sean muchas veces cuestionados, y de ahí el afán en su eliminación progresiva. Al hablar de este tema, es frecuente poner como ejemplo la habitación holográfica o Holodeck de «Star Trek: The Next Generation». En ella, partiendo del ordenador central del Enterprise, se recrea fielmente, sin apenas distinción con la realidad, cualquier época, ambiente o situación que los protagonistas quieran. Y aunque quizás esto es mirar muy a lo

→



lejos, está claro que el sueño de cualquier Cybernauta es la posibilidad de conectar con el mundo virtual de la forma más sencilla y efectiva. Mediante la conjunción más directa posible de su propio cerebro con el universo de la máquina. Y aunque puede sonarnos a ciencia ficción y desvarío etílico, ya hay muchos experimentos y trabajos actuales encaminados en esta dirección. En el HIT, Human Interface Laboratory, –el nombre lo dice todo– de Seattle, se trabaja actualmente en un prototipo de máquina capaz de componer y enviar imágenes directamente a la retina del ojo mediante un rayo láser de baja potencia, sin mediación de pantalla ni nada parecido. Las ventajas del sistema, que ya funciona para composiciones estáticas, es la alta resolución que permite. Se espera que ésta sea en poco tiempo de más de 2000 por 3000 líneas, además, el sistema es holográfico, pudiendo percibir perfectamente la tridimensionalidad de la escena.

Otras tecnologías como el reconocimiento de voz o de caracteres ya están bastante avanzadas y es previsible una pronta implementación en el campo de la Realidad Virtual, fundamentalmente cuando estos programas evolucionen hacia formas más complejas de reconocimiento.

HOY EN DÍA

Si contemplamos detenidamente la actualidad de la Realidad Virtual en nuestro país, veremos que de momento se trata de un panorama casi monocolor. Los únicos sistemas que el público ha podido ver en ferias o exposiciones han sido en su mayoría aplicaciones para el ocio y el entretenimiento, y el resto de la información se obtiene a través de las noticias. Sin embargo, en otros países, principalmente EE.UU., hay innumerables empresas, casi siempre de gran tamaño, que comienzan a tener departamentos de Realidad Virtual, sea para desarrollar productos exclusivos para esta industria, para adaptar los actualmente disponibles o bien para experimentar su potencialidad con vistas al futuro.

En un principio, los "Head-up Displays", o ya mencionados Cascos de Visualización, adolecían de grandes deficiencias, solían tener poca resolución, problemas de fatiga visual, pobreza de colores, redundando todo ello en una imagen de muy poca calidad visual. De cara a la propia industria están siendo rápidamente sustituidos por modelos mucho más avanzados y con la mayoría de los problemas resueltos. Actualmente, se pueden encontrar Cascos en el mercado con resoluciones de hasta 1280 por 960 por cada ojo o incluso más, aunque el precio de este tipo de equipo suele sobrepasar con creces el millón de pesetas. En cuanto al peso, otro factor importante cuando se trabaja habitualmente con ellos, se ha llegado incluso a dividir entre dos en algunos modelos de un año para otro. En cuanto a los sistemas de captura de movimiento, su principal problema es el "Delay" o retraso que se da desde que el usuario realiza la acción hasta que ésta se ve reflejada en la pantalla, así como la falta de una fiel representación de muchos de los actos que se realizan. Aunque parte de esto muchas de las veces está íntimamente ligado a la velocidad del equipo informático y su capacidad de cálculo y no es achacable al sistema de captura en sí. De todas formas, también han sido notables los avances y las soluciones para el campo del movimiento y los sensores. Y para muchos de los casos en los que se necesita una mayor precisión y calidad de respuesta ya hay sistemas de gran calidad.

Muchas empresas de EE.UU., cuentan con departamentos propios de Realidad Virtual.

Existen también curiosos e interesantes desarrollos alternativos a los Cascos convencionales. Una empresa californiana, Fake Space Labs, ha desarrollado el "Binocular Omni-Orientational Monitor", o BOOM2. El dispositivo consiste principalmente en una especie de caja con asideras, similar a un periscopio, pero sujeta y articulada mediante brazos mecánicos a un eje fijo en el suelo. El usuario tiene todo tipo de facilidad de movimientos, con la salvedad de que no soporta el peso del aparato, lo cual es más relajante, aunque limita la utilización de las manos como factor de interacción. Su ventaja principal quizás sea que en lugar de las usuales pantallas de cristal líquido, el BOOM2 posee dos monitores de alta resolución. Esto, unido a su facilidad de manejo y accesibilidad –carece de ataduras y correas– le hace especialmente útil para aquellas tareas estrictamente visuales, pero que requieran una verdadera inmersión y con la mayor calidad de imagen posible. Está prevista también su utilización como observador, colocando una cámara en el espacio de los monitores. Podrá servir para supervisar y actuar a distancia mediante otro equipo normal en situaciones o lugares de difícil acceso o peligrosidad, lo que se suele denominar como Telepresencia.

Hay también otro tipo de avan-

Diccionario

DataGlove: Guante especialmente desarrollado para su uso como interfaz con la Realidad Virtual. Posee una serie de sensores que reconocen el movimiento de la mano y lo transforman en órdenes dirigidas al ordenador. Éste las interpreta y sirven para realizar acciones en el cyberespacio, bien mediante otra mano sintética que reacciona a nuestros movimientos o a través de otro tipo de concepto virtual.

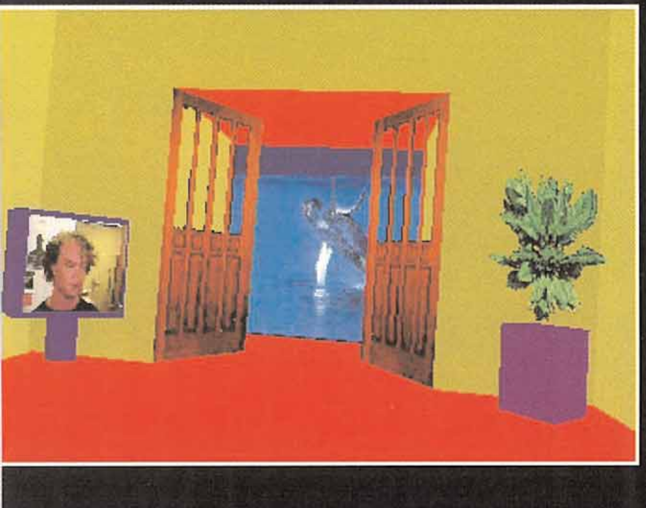
Head Mounted Display: También se le suele llamar Head up Display. Interfaz en forma de casco con pantallas de vídeo incorporadas, normalmente de cristal líquido, que transmiten la información visual del cyberespacio. Reconoce los movimientos que el usuario efectúa y los traslasa al ordenador, el cual modifica el punto de vista del escenario virtual para dar la impresión de inmersión en él.

Cyberespacio: Lugar inexistente recreado íntegramente mediante el ordenador en el cual se desarrolla la acción.

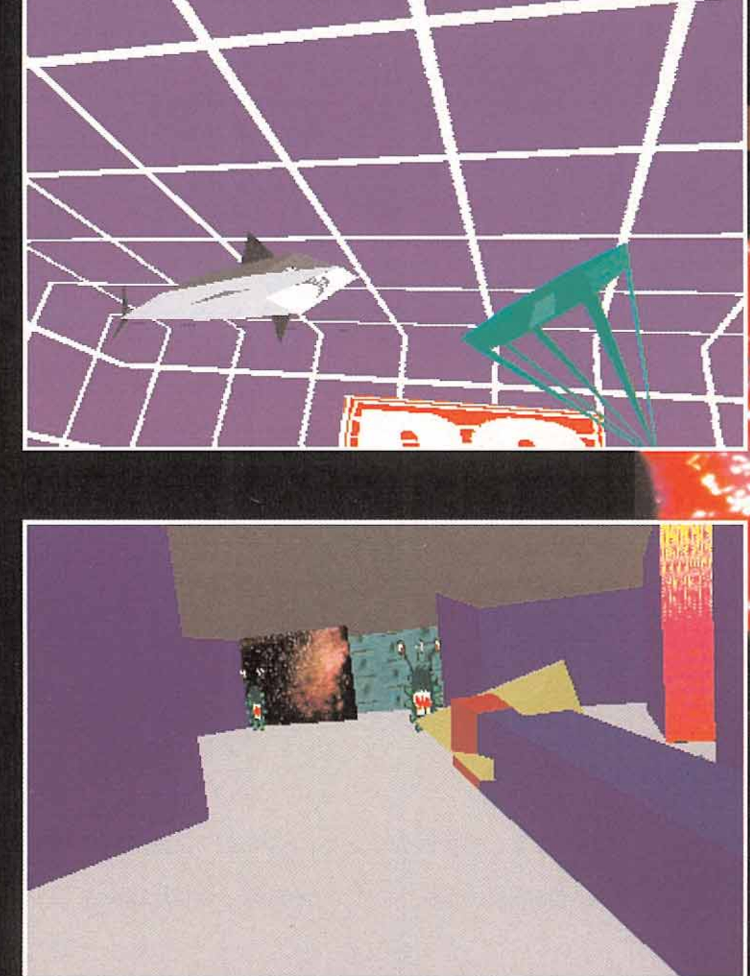
Cybernauta: Persona que, mediante algún tipo de nexo con el computador, se ve inmerso en el mundo virtual construido por la máquina.

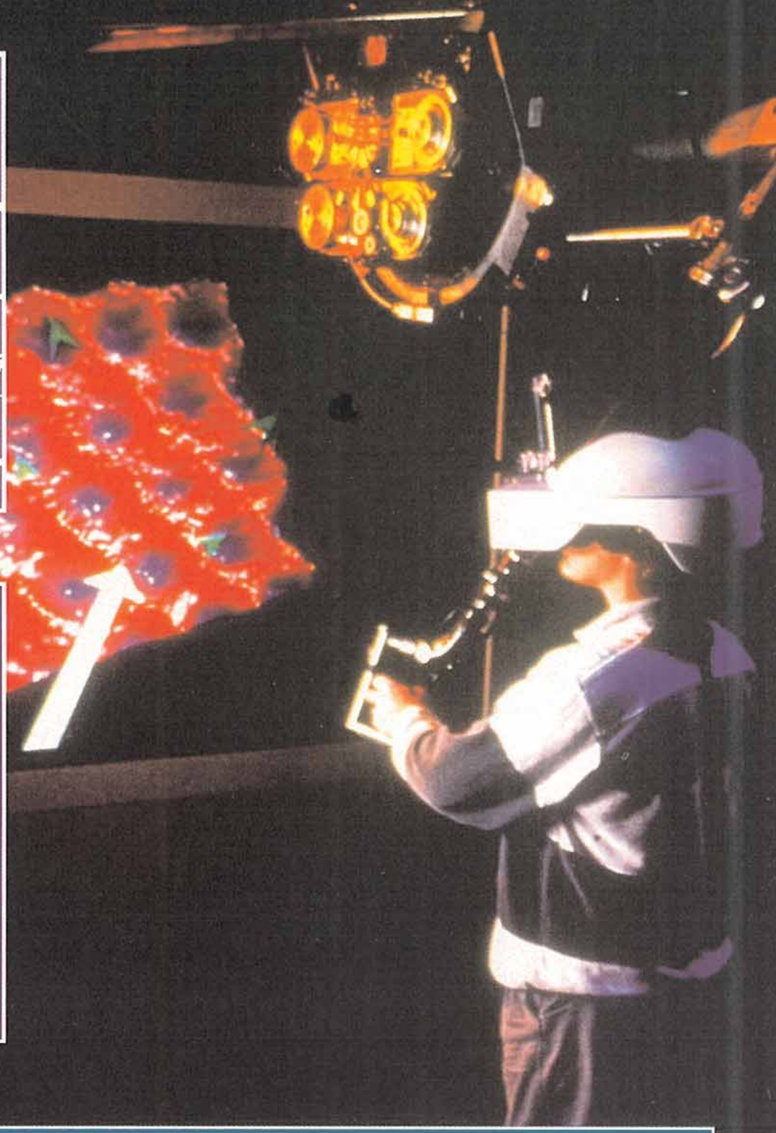
Cybersexo: Referido a la posibilidad teórica de mantener algún tipo de relación entre dos cybernautas, o entre el cibernauta y el ordenador mediante las sensaciones proporcionadas por sus respectivos trajes. El propio J. Lanier considera esto más allá de las posibilidades tecnológicas.

TelePresencia: Capacidad de manipular objetos o actuar en un entorno a distancia con equipos controlados mediante Realidad Virtual que reconocen las órdenes y comandos de un operador que los controla.









ces en los "displays" orientados hacia un inmersión tan sólo parcial, de forma que no se pierda la capacidad de visión real en detrimento de la virtual, sino que las dos se complementen. Ejemplos de esto los encontramos en el "Private Eye" o en el "Augmented Reality". Básicamente son pequeños y ligeros monitores, generalmente de 2 ó 3 pulgadas que van sujetos a la cabeza mediante un liviano aro que además registra la posición y movimientos de ésta. Su función consiste en dar informaciones procedentes del ordenador o del espacio virtual, tales como imágenes, modelos, etc. con cifras y texto sobreimpresos, mientras se ejecuta algún tipo de acción de supervisión al mismo tiempo. Así, es posible acceder a un mayor y mejor nivel de control sobre las tareas, generalmente de construcción o ensamblaje, que se estén realizando en ese momento. La propia Boeing Company, que ha desarrollado el segundo de estos sistemas, lo utiliza en sus hangares.

LA INTERACTIVIDAD TOTAL

Pero mientras esperamos futuras aproximaciones a otros campos, el entretenimiento ocupa actualmente la principal idea del público sobre el uso de la Realidad Virtual. Ya llegan noticias de próximos periféricos basados en esta tecnología para el mundo de las consolas domésticas e incluso para el usuario de PC. Está previsto el lanzamiento durante este año, por parte de SEGA, de una serie de juegos y accesorios destinados a acercar el mundo virtual al público más joven. Y es de esperar que Nintendo, 3DO o Atari con la nueva Jaguar hagan lo mismo con sus máquinas, que además están mucho más preparadas para entrar en este campo al incorporar procesadores y arquitectura orientada al manejo de objetos tridimensionales. De hecho, en EE.UU. la compañía Mattel, que entre otras cosas fabrica la muñeca Barbie, lanzó hace algún tiempo el llamado "Power Glove", un guante de datos que se conectaba al puerto de Joystick de la Super Nintendo. En un principio, pareció funcionar bastante bien, pero la carencia de juegos para el nuevo sistema y la incomodidad y el cansancio que producía acabaron por hundir el producto.

En cuanto al mundo de las salas recreativas, muchos ya hemos podido probar, con mayor o menor fortuna, alguna de las nuevas máquinas de Realidad Virtual, aunque de momento no están muy extendidas. En Chicago, funciona ya desde hace un par de años el "BattleTech Center" un centro lúdico completamente basado en Realidad Virtual. Las clásicas consolas se han transformado en cabinas autónomas, completamente cerradas, dentro de las cuales se acomoda el jugador. Frente a él, dos monitores le muestran el mundo exterior virtual tal y como se vería desde el puesto de mando de un gran robot de combate, donde supuestamente se encuentra. El objetivo del juego es sencillo, destruir la mayor cantidad de enemigos posible y la sensación de realismo, según parece, es extraordinaria. El éxito es tal que ya está previsto abrir toda una cadena de estas salas, desde Japón a California. En Nottingham, Inglaterra, en cambio, existe otro tipo de centro, el "Virtuality Center", en el cual los jugadores están interconectados y sumergidos en un mundo medieval de fantasía similar a los juegos de rol.

Existen otros medios de aproximación a estos mundos sintéticos. Cada vez tienen más auge las atracciones propias de parques temáticos que introducen al espectador en una completa simulación de viaje espacial, vuelo aéreo o incluso suboceánico. Este tipo de "Viajes Virtuales" carecen por completo de interactividad, y el jugador se convierte en mero espectador. Pero a cambio, gozan de una calidad de imagen espectacular, en alta definición o en película de 70 mm o incluso mayor. Estas atracciones son muy habituales en los parques norteamericanos. Como ejemplo os diremos que en los Universal Studios, en Hollywood, existe la atracción de «Regreso al Futuro», en la cual a bordo de un auténtico DeLorian comenzamos a volar a través del tiempo con un realismo y sensación de autenticidad verdaderamente increíbles. Muchas de estas experiencias están rodadas de forma real, con actores y decorados, pero cada vez tienen mayor aceptación las generadas mediante ordenador. Alguno de los vídeos que pudimos ver en Imagina o Siggraph, tales como «SubOceanic Shuttle» o «Devil´s Mine» están concebidos con el único fin de ser utilizados en este tipo de atracción. La propia LucasArts autora, de muchos y prestigiosos programas de entretenimiento, ha firmado un acuerdo con la Hughes Aircraft, una famosa constructora de aviones y helicópteros de combate, para el desarrollo de este tipo de atracciones. Incluso, nos han llegado rumores sobre la creación de un parque temático en Barcelona con la colaboración de Jaron Lanier en persona.

R.P.A.

Nos llegan noticias de la fabricación de periféricos virtuales para consolas domésticas y PC.

Realidad virtual en el PC

La Realidad Virtual está cada vez más presente en nuestros PCs. Ya existen multitud de programas comerciales para crear nuestro propio mundo virtual y pasear por él sin salir de casa. Recientemente, la conocida compañía Autodesk presentaba «CDK», o «Cybersapace Developer Kit» y una compañía pionera en este campo como Sense8, dispone del llamado «WorldToolkit», ya en su versión 2.0. Las dos son herramientas de creación y programación de mundos virtuales que pretenden introducir al marginado usuario o programador de PC en el Cyberespacio. Además, existen ya periféricos, Cascos y Guantes para PC, disponibles para trabajar con este tipo de programas, aunque a veces no son un requisito imprescindible. Muchos permiten hacerlo simplemente mediante la VGA y un monitor convencional, aunque lógicamente el efecto creado no será igual. En el caso de «CDK», además se tiene la posibilidad de trabajar conjuntamente con programas de imagen sintética o de CAD como «3DStudio» o «AutoCAD», para poder intercambiar modelos o renderizar escenas con un mayor nivel de detalle. No olvidemos que la capacidad de creación de escenas con este tipo de software se encuentra limitada a una cierta complejidad, ya que es necesario generar las imágenes a tiempo real, y los procesadores de Intel no son grandes expertos en ello. Pero como este tema es especialmente interesante, y extenso, en breve os traeremos un artículo especial dedicado íntegramente a todo ello, para poneros al corriente de tan fascinante mundo.



La época, la pasió



«Menina», de J.C. Eguillor, fue el primer corto de animación infográfica realizado en España, e ilustra el montaje realizado sobre la inmortal obra de Velázquez.

No hace demasiado tiempo dábamos cuenta de todo lo que, como materialización de los sueños sobre R.V. de un inmenso número de curiosos y aficionados, ocurrió en la ciudad de León, en la exposición que allí se celebró sobre el tema. Es posible que muchos de los que estáis leyendo estas líneas no tuvierais oportunidad de acudir a aquella cita alucinante. Pero siempre existe una segunda oportunidad. Con numerosas innovaciones y cambios, pero manteniendo toda la esencia, los culpables de este gran circo dedicado al futuro, Realidad Virtual S.L., se presentan en el madrileño Museo Interactivo de la Ciencia (Acciona) dispuestos a romper nuevas barreras para enseñarnos, de una vez por todas, qué es eso de la Realidad Virtual.

El futuro está aquí. O, ¿quizá ya no es futuro, sino presente? Dos letras, R.V., que hacen referencia a lo que, tan sólo unos pocos años atrás, no era más que materia secreta de investigación o sueños locos de aficionados a la ciencia ficción y el futuro utópico. Pero la Realidad Virtual es más, mucho más, que aquella imagen tan tópica que todos tenemos de una persona con un casco y un guante, rodeado de cables y moviéndose de manera extraña, persiguiendo objetos que sólo él puede ver. Un recorrido, casi histórico, sobre cómo percibe el ser humano su entorno, es lo que se nos propone en la exposición «La época, la moda... la pasión virtual». Abróchense los cinturones porque comienza un periplo inolvidable por el mundo de la imaginería visual más increíble.



El espejo espía es uno de los aparatos más curiosos que pueden verse. Junto a él, máquinas, hologramas, cuadros..., todos con el fin de confundir la percepción visual del visitante.

R.V. LOS PRECEDENTES

Al hablar de realidad virtual, debemos darnos cuenta de las propias palabras que forman tal expresión. La aparente contradicción que se encierra en la misma no resulta tal si tenemos en cuenta a qué nos estamos refiriendo al hablar de virtualidad. El ejemplo más típico y tópico viene dado por la óptica. Aquellos que conozcan algo sobre el tema, estarán hartos de escuchar el término "imagen virtual". Cuando escudriñamos ciertas áreas de la realidad con la ayuda de aparatos tales como microscopios, telescopios, prismáticos, etc. ¿qué es sino una imagen virtual, aquello que antes era invisible al ojo humano, y en ese momento parece estar a nuestro alcance? Sin ir más lejos, ¿qué es la imagen que vemos cada día ante el espejo, nada más levantarnos? El propio reflejo no resulta sino una representación virtual de nuestro ser, tan cierto como nosotros mismos, y que no es posible tocar o agarrar. Pero está ahí. ¿Quién puede negar algo así? La R.V. tampoco es una entelequia. También está ahí, mas, ¿qué es? La respuesta se encuentra en Alcobendas (Madrid), en el museo Acciona. Al entrar en una enorme carpa, en la que se celebra la muestra, un pequeño shock sacude al espectador. Luz, sonido, imágenes, formas, colores... Pero comencemos por el principio. Los primeros pasos de la virtualidad.

Ya que hemos mencionado las imágenes "fantasmas", aquellas que el espectador percibe como reales, aunque no existen más que ahí, en la retina de cada persona, citemos el primer montaje que podemos visitar: Las Meninas. Una reproducción de la obra de Velázquez, sacada del lienzo al mundo ¿real? permite al visitante pasearse entre los protagonistas del cuadro, por arte de... no, no de magia, sino de trucos ópticos. Enormes espejos crean una sensación de fondo infinito de modo que nos permite vernos en el interior del cuadro. Para complementar el paseo, se ofrece el corto infográfico «Menina», de J.C. Eguillor.

Pero el paseo continúa. Con la banda de Moebius, una paradoja geométrica en la que el espacio parece no adecuarse a la idea que nuestra percepción nos da de él. ¿Es posible que un objeto de dos caras pueda, en realidad, tener sólo una? Mientras

CRECED Y MULTIPLICAOS...

En pocas palabras, eso es lo que hacen los Mbitis. Un singular nombre para denominar a los protagonistas de una experiencia pionera en nuestro país, aunque ya conocida en otros lugares: la vida artificial.

La simulación con un equipo informático de determinadas conductas "inteligentes", es un área en el que universidades como UCLA, en los Estados Unidos, llevan bastante tiempo investigando. Pero aquí, en España, nunca se había llevado a cabo algo similar. «El Mundo de los Mbitis» es el primer paso importante en este sentido. Tuvimos la oportunidad de charlar con dos de sus principales responsables que nos explicaron todo lo que rodeó al programa, desde el mismo instante de su concepción, y las bases en que se basa el comportamiento de estos "bichejos informáticos": Federico Morán, profesor titular del Departamento de Bioquímica y Biología Molecular de la Facultad de Ciencias Químicas, en la Universidad Complutense de Madrid; y J.J. Merelo, profesor del Departamento de Electrónica y Tecnología de Computadores de la Facultad de Ciencias, en la Universidad de Granada.

La idea de realizar un programa sobre vida artificial puede parecer sencillo, pero no lo es en absoluto. Eso que llamamos vida, plantea demasiadas complicaciones como para hablar –o programar– sobre ello alegremente. Por eso, para llevar a buen fin el proyecto también se contó con la colaboración del departamento de Filosofía de la Ciencia, de la Universidad del País Vasco.

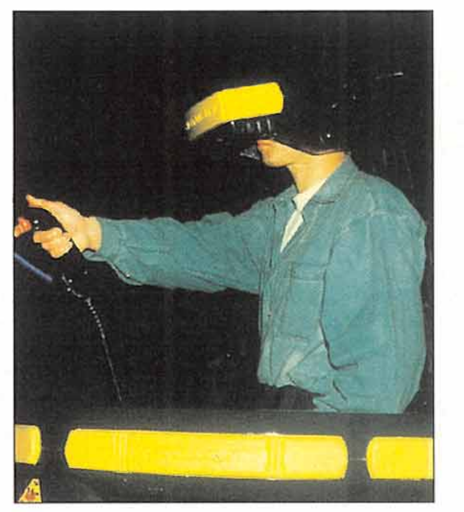
Los Mbitis son unos seres relativamente evolucionados y complejos, que se dividen en tres grandes grupos: carnívoros, herbívoros y omnívoros. Nacen, crecen, se reproducen y mueren, según las condiciones y el entorno que los rodea. Su "instinto" de conservación y conducta se establece en base a complejos algoritmos que fueron ideados y pensados por todos los integrantes del proyecto, y que se llevaron al ordenador en Granada. Los programadores principales fueron J.J. Merelo y un numeroso grupo de estudiantes coordinados por él, el Grupo Geneura. Pero claro, las revisiones del programa eran casi continuas. La coordinación en las acciones fue posible gracias a la comunicación mediante la red Internet, además de reuniones periódicas, claro. Poco a poco, se fue dando una forma definitiva al programa, hasta que Antonio Bermúdez, antiguo colaborador de Microhobby –¿os suena este nombre?– dio forma definitiva al interfaz de usuario.

Uno de los principales problemas al que tuvieron que enfrentarse fue el de presupuesto. La falta de apoyo oficial obligó a elegir el PC como plataforma de desarrollo, pero la complicación de los cálculos exigía máquinas cada vez más potentes. Para que los mbitis funcionen a la perfección, se recomienda como mínimo un 386 a 33 MHz con coprocesador matemático.

El principal objetivo que se ha perseguido con «El Mundo de los Mbitis» es acercar la vida artificial al gran público, al tiempo que proporcionar un modelo básico de estudio a profesionales en el tema. La actividad docente también podrá verse beneficiada de esta experiencia, la primera de lo que se espera sea una carrera ascendente en calidad y cantidad en este campo en nuestro país.



la moda..., n virtual





MÓNTATE TU EQUIPO DE REALIDAD VIRTUAL

No os toméis demasiado en serio esta afirmación ya que, por el momento, tener un equipo de R.V. casero es bastante complicado, a no ser que nadéis en la abundancia. Pero, como ejemplo de lo que puede dar de sí un humilde compatible, aquí os vamos a enseñar la base de uno de los que se pueden ver y utilizar en la exposición. Se trata de cuatro equipos multipropósito cuya configuración de hard y periféricos es idéntica, a excepción del casco de visión. La configuración general es la siguiente:

-1 PC 486/50 MHz, 4 Mb de RAM y 100 Mb de disco duro
-2 tarjetas gráficas SPEA i860
-1 tarjeta Gravis Ultrasound 3D
-1 Polhelmus Fastrack 2 canales
-2 conversores RGB-NTSC
-1 joystick 3D
-1 Powerglove de Mattel
-1 librería WorldToolkit
-1 extensor Pharlap de DOS
-1 compilador high C de Metaware
-1 monitor NTSC

A continuación, se describen los distintos equipos, en base al programa que corre en ellos.

CASCO A
Alicia a través de la pantalla. Se trata de tres mundos virtuales interconectados: un jardín psicodélico, un pozo sin fondo y un acuario gigante. Nuestro objetivo es capturar tiburones. Casco: Eyegen 3 de Virtual Research, en alta resolución.

CASCO B
Invasión alienígena. Es un combate contra extraterrestres dentro de un museo virtual. Casco: Flight Helmet de Virtual Research, estereoscópico en resolución normal.

CASCO C
Central nuclear. Manejamos un brazo robot que manipula barras radiactivas en el interior de una central nuclear. Casco: Tier + de V-Rontier, estereoscópico en resolución normal.

CASCO D
Catedral de León. Consiste en un paseo virtual por el claustro de la catedral de León, con sus espectaculares vidrieras como punto destacado. Casco: MRG2 de Liquid Image Corp., monoscópico de resolución normal.

Además de estos equipos, en la exposición existe una máquina comercial, el Virtuality 1000 CS, que soporta el juego «Dactyl Nightmare», y el ya mencionado Onyx Deskside Reality Engine 2, de Silicon Graphics, para proyecciones en tiempo real.

damos vueltas en nuestra mente a este absurdo aparente, llegaremos hasta el espejo espía, las imágenes estereoscópicas y los hologramas. Cuadros con escenas que confunden la mente del observador, figuritas planas que de repente adquieren volumen... Demasiado impactante como para poder explicarlo sólo con palabras.

EL CIBERESPACIO O LA EXISTENCIA ALTERNATIVA

¿Puede un hombre existir dos veces? ¿Llevar una vida alternativa en un espacio no físico? Ésta era una de las cuestiones que la exposición que Realidad Virtual, S.L. organizó en León lanzaba al espectador. Quizá aún sea pronto para contestarla, pero al menos sí es posible entrar hoy en día en uno de esos entornos virtuales, y llegar a una interacción, casi total, con el mismo. Para eso, han sido instalados varios dispositivos de R.V. conectados a ordenadores compatibles, en los que el visitante puede dejar volar, no sólo su imaginación, sino todo su ser, en un ambiente que parece más real que la realidad misma.



Durante la visita, se observan extrañas piezas situadas en el suelo sin sentido concreto..., excepto desde cierto ángulo. ¿La solución? Puede estar al alcance de la mano.

Como complemento a estos viajes virtuales, diversas proyecciones de escenas en tiempo real procedentes de una estación Silicon Graphics (Onyx Deskside) llevan al espectador a mundos imaginarios capaces de sacudir su retina con imágenes de una belleza impresionante.

EL PC VIRTUAL

Todo es según el color del cristal con que se mira. Una frase tópica y oída pero que encuentra aquí su más perfecto sentido. Prácticamente toda la exposición consiste en un guiño tras otro al espectador, una "broma" a sus sentidos y su percepción, que encuentra un pequeño descanso en el apartado dedicado a los compatibles. Allí, el visitante puede observar juegos tan conocidos como «The 7th Guest» o «Dracula Unleashed». Es posible practicar las habilidades de piloto con un simulador de vuelo, en una pequeña cabina habilitada para la ocasión; contemplar imágenes sobre un monitor que muestran aquellos modelos físicos teóricos que constituyen lo que la física investiga como responsables del caos –orden y desorden– en el universo, los atractores. Incluso cabe la posibilidad de lanzarse a crear nuestro propio sistema vital y estudiar su evolución con un programa del que ya habréis oído hablar, y del que podéis encontrar detallada información en uno de los recuadros adjuntos: «El Mundo de los Mbitis».

Cuando el viaje llega a su culminación, el visitante debe reflexionar sobre lo que ha visto y sentido. Indudablemente, algo nuevo. Una experiencia difícil de olvidar y que puede llegar a afectar de forma profunda. Realidad Virtual, S.L. nos ha abierto una puerta por la que se vislumbra el futuro, una puerta que conduce a mundos que no tienen límites, a espacios fascinantes. Un futuro que nos está alcanzando sin que nos demos cuenta.

F.D.L.



Lo más atractivo de la exposición son los equipos de R.V., puestos a disposición del visitante, con los que probar nuevas sensaciones.

Guía del usuario incansable

Capítulo 7

YO, NEXUS 7

«Sugerencias para un verano informático»

Vacaciones. Deseadas vacaciones. Otro año más nos llega esta añorada época que viene a convertirse en el "necesario linimento" para nuestros cansados cuerpos de anual trabajo. Adiós a las oficinas, good-bye a las universidades y a los pelmazos "profes" del colegio. Adiós, Adiós, Adiós. ¡Qué genial es decir "Hasta la Vista" por lo menos una vez al año! Y..., ¿a dónde iremos este verano? Pues..., ¡da igual! Unos a la playa, otros a la montaña, algún chiflado se marchará al "Himalaya", en fin, ya se sabe que sobre gustos no hay nada escrito. Y..., ¿qué haremos? Pues tu verás, chico: natación –sin ahogarse ¡eh!–, alpinismo, deporte, aerobic, gimnasia rítmica, tumbarse en la hamaca, ver cine, comer helados, ligar (lo que se pueda), y..., ¡por supuesto!, agarrar por las orejas al ordenador y la consola, darles una "paliza de aquí te espero" durante horas y horas sin que nadie nos moleste, porque, ¡eso son las vacaciones! ¿no? Pues venga, a seguir a nuestra útiles recomendaciones y a gozar que el tiempo es oro ¿vale?

* El Viaje: A ver, a ver, ¿seguro que no olvidáis nada? Siempre es recomendable hacer una pequeña lista –no más de cien folios–, de las cosas necesarias para el destino que hayáis escogido para veranear; es imprescindible elegir sólo lo realmente necesario y olvidar las cosas supérfluas que solamente aumentarían la carga ocupando un espacio innecesario. No olvidéis la consola, el ordenador, los disquetes y la jaula del canario.

* En la playa/ En la Piscina: Si os gusta el sol, el bronceado y construir "castillitos de arena" habéis elegido el lugar perfecto. Para evitar las quemaduras solares usad un buen bronceador y gafas oscuras; para el ordenador también existen unos buenos filtros solares polarizados que evitarán que se queme la pantalla del monitor. No olvidéis dejar transcurrir un par de horas después de las comidas, antes de sumergiros. El ordenador deberá esperar una hora, después de haber ingerido el último disquete de programa. No sumerjáis jamás vuestro compatible sin haberle puesto el flotador y el traje impermeable de buzo, ¡le ahogaríais! Tampoco se deben introducir los ordenadores portátiles en la piscina –de simulación de agua marina– sin salvavidas. Aunque estos tengan pantalla de cristal líquido no quiere decir que sus tripas sean inmunes al agua y al cloro. ¡Mucha precaución! Para divertiros con los amigos/as, podéis usar los "CD-ROMs" como discos voladores, ¡veréis cómo mola! NO COMÁIS PRODUCTOS PASADOS DE FECHA. NO INTRODUZCÁIS AL ORDENADOR DISCOS CON SALMONELA NI BACTERIAS VÍRICAS. «Beach Bolley», «Summers Games», y «Decathlon» son programas muy sugerentes para este entorno.

* La Montaña / El Campo: Son sitios muy bonitos para poder disfrutar a "pleno pulmón" de la naturaleza. Podéis transportar vuestra computadora en forma de "mochila" a la espalda. Buscad una zona frondosa y alejada de la contaminación y acampad en ella. Si no hay un río cerca, dibujadlo con DPaint o Paintbrush. Si olvidásteis la tienda de campaña os podéis construir un "refugio" o cabaña. Vuestro PC os ayudará a diseñarlo/a con el "RoboCad" u otro programa por el estilo. Vosotros haced el "trabajo sucio"; buscar y cortar la madera, clavar con el martillo, etc. Es útil la crema o bálsamo para las picaduras de los mosquitos electrónicos. Mantened LIMPIO EL ENTORNO, y si se acumulan los residuos, usad el cubo de la basura del "ordenata" para limpiarlo y borrarlo todo Si jugáis al fabuloso "PainBall" –nuevo entretenimiento de batallas con bolas de pintura–, usad la máscara protectora y colocadle otra igual a la CPU y al monitor, os lo agradecerán. CUIDADO CON LAS HOGUERAS, APAGADLAS BIEN CON ARENA Y PIEDRAS. NO PROVOQUÉIS INCENDIOS FORESTALES. La saga "King Quest" os puede resultar bien para practicar la búsqueda de paisajes. Seguro.

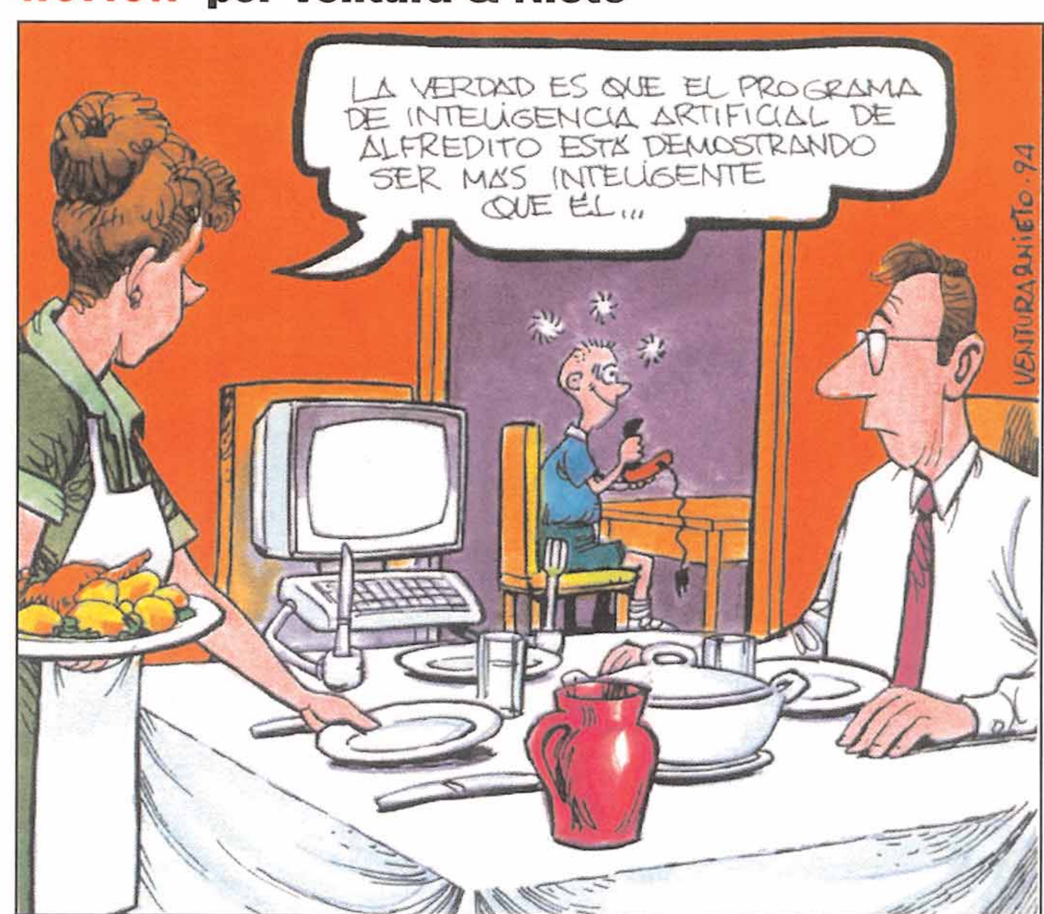
*En la Selva: Si algún intrépido decide marcharse al Amazonas, o a otra selva tropical oculta perdida en el mapa, deberá tener "cuidadito" en donde se mete. Como ya es sabido, las selvas ofrecen atrayentes espectáculos de animales salvajes en libertad: leones, leopardos, elefantes, rinocerontes, etc. Nuestro ordenador dotado de una buena "Sound Blaster" –y un par de potentes altavoces– nos puede echar una mano (?) en caso de emergencia. Si llevamos un buen banco de sonidos y gruñidos selváticos, tendremos el éxito asegurado y salvaremos el "pellejo". MANTEOS ALEJADOS DE LAS TRIBUS INDÍGENAS ZULÚES Y LOS JÍBAROS. HACEDLES BARIAS BUENAS DIGITALIZACIONES Y ENTREGÁRSELAS EN SEÑAL DE AMISTAD. Mientras las contemplen SALID HUYENDO A TODA PASTILLA. NO HAGÁIS DE INDIANA JONES, no vaya a ser que los primitivos no hayan visto la película.

*En la Ciudad / En Casa: (Mala Suerte). También es posible que en este año se os hayan "pasado por agua" las vacaciones de verano. No os preocupéis (sniff!, sniff!). Ante todo resignación. Si por causas de trabajo, u otras circunstancias estáis en la ciudad / en casa, procurad pasároslo lo mejor posible. Es un buen momento para coger el "ordenador" y la "consola" y jugar a cuatro manos con vuestros videojuegos favoritos. Conectad el aire acondicionado, llenad el frigorífico de bebidas, helados y cubitos de hielo, e imaginaros que estáis en "Groenlandia" patinando entre los "pingüinos y esquimales". PERO NO SE LO CONTÉIS A NADIE. Besos a la vecinita del tercero.

(Recomendaciones válidas para IBM, PCs y compatibles, Apple y Commodores).

Rafael Rueda.

HUMOR por Ventura & Nieto



Todo un problema

Seis amigos se reúnen una tarde para averiguar quién posee el ordenador más potente de todos. Con los datos que a continuación te ofrecemos, trata de averiguar el nombre de cada uno, además de la cantidad de memoria que tienen, el tipo de procesador que utilizan, la capacidad del disco duro y la tarjeta gráfica instalada. Suerte.

1. Todos ellos poseen entre uno y dieciséis megas de RAM –siguiendo configuraciones posibles, esto es; uno, dos, cuatro, cinco, ocho o dieciséis megas–, y ninguno de ellos tiene la misma cantidad que otro.

2. El que posee 4 MB de RAM tiene un procesador 486DX que funciona con una tarjeta Cirrus. Dos megas de RAM menos tiene el que posee 80 MB de disco duro, que no tiene una tarjeta Paradise como el que tiene un disco duro de 230 MB.

3. Javier es el que menos memoria tiene: concretamente tiene un mega menos que el que tiene un procesador 286 con una tarjeta Oak. Ninguno de los dos tiene 540 MB como el que más memoria tiene.

4. Quique tiene un mega más que Paco, el cual tiene 4 MB menos que Susana. Esta última, que tiene una tarjeta Paradise, posee un procesador 386DX.

5. Roberto, con una tarjeta Orchid, posee un Pentium. Este chico tiene 12 megas más que el que tiene 330 MB de disco duro.

6. Oscar no tiene un 386SX como el que tiene un mega de memoria menos que él y tampoco posee una tarjeta T-Seng como el que tiene 270 MB de disco duro.

7. El que tiene un 486DX2 no tiene 170 MB de disco duro como el que tiene una tarjeta gráfica Trident.

NOMBRE						
MEMORIA						
C.P.U.						
DISCO DURO						
GRÁFICOS						

Micrograma

Consiste en resolver el crucigrama propuesto a través de las definiciones.

Todas las palabras son juegos de ordenador que han aparecido en el último año, no cuentan con espacios entre palabras, y siempre se leen de izquierda a derecha o de arriba a abajo. Valor, que no es tan difícil.

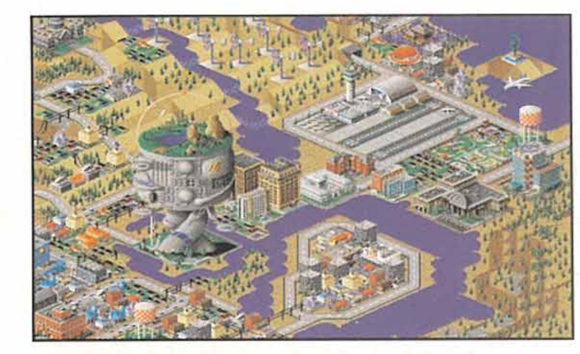
HORIZONTALES:

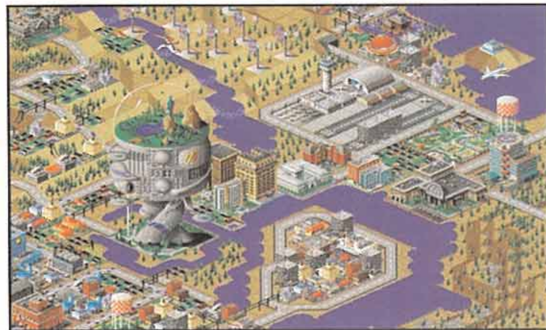
1. La guerra no es para tomársela a broma, pero es que con este programa no queda otro remedio. **2.** Juego de fútbol con una perspectiva parecida a la de «ShadowLands». **3.** Los personajes de esta aventura se llevan como el perro y el conejo. **4.** Genial CD-ROM con el que podréis emular las hazañas del señor «SkyWalker». **5.** Los personajes de Don Bluth dieron vida a este programa, primero siendo una recreativa de éxito, y en estos momento un éxito en disco compacto. **6.** La chapa más marchosa, amiga de Fido Dido. **7.** Tras su exitoso paso por los dibujos animados, los personajes de esta popular serie acerca de unas bolas mágicas se han dignado a visitar la Super Nintendo y la Mega Drive. **8.** Primera aventura realizada en nuestro país, de nombre un tanto rebuscado. **9.** Juego de rol de Westwood, cuya traducción vendría a ser «Las Tierras de la Sabiduría». **10.** Las aventuras de un muchacho muy habilidoso hasta convertirse en un príncipe están relatadas en esta aventura de Broderbund. **11.** El juego oficial de los mundiales de este año. **12.** La lucha contra el imperio se da la vuelta, para combatir a su lado en este programa.

VERTICALES:

1. La década dorada de la música nacional está recogida en este programa multimedia. **2.** De la misma compañía que el anterior, sólo que ahora relacionado con el tema del baloncesto. **3.** Las peores pesadillas se vuelven realidad con este programa de una compañía francesa. **4.** El "último" de la larga lista de juegos de rol que creó hace años un "Lord". **5.** La mano del destino se abalanza sobre nosotros en esta aventura gráfica. **6** Un simulador de vuelo, en el que nos encontraremos a los mandos de un caza F-14 TomCat. **7.** Primera creación de la compañía Cyan para PC CD-ROM, en la que viajaremos a través de varias épocas. **8.** Última aventura de un personaje azulado que viaja a una velocidad supersónica en MegaDrive. **9.** La última creación de Sega, que incorpora el chip SVP en su cartucho.

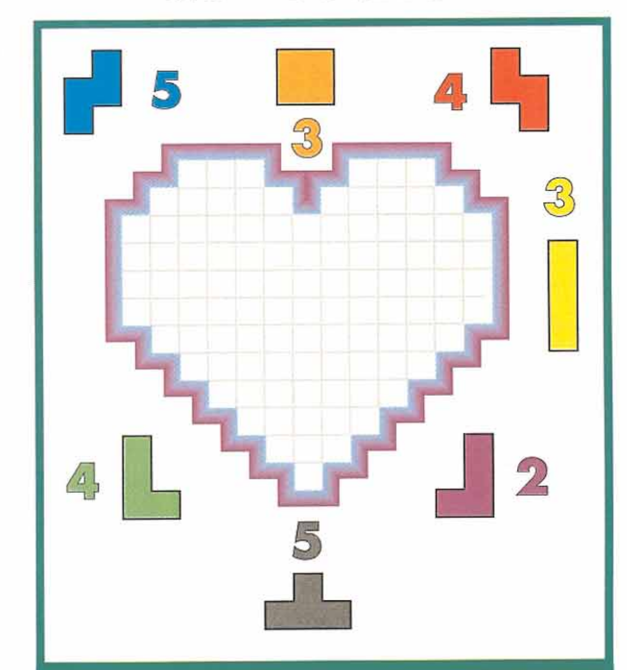
El OJO que todo lo ve





Todos conoceréis el programa «Sim City 2000», de la compañía Maxis. Para la ocasión hemos tomado una pantalla, la cual hemos retocado un poco, y es diferente a la otra. Se trata de que vosotros, ávidos lectores, descubráis los cambios que hemos realizado. Hay un chupete con sabor a kiwi de regalo para el primero que nos envíe la solución correcta. Para hacerlo más fácil os diremos que el número de diferencias son siete.

Tras las huellas de «Tetris»



Si recordáis, hace un año, más o menos, publicábamos un curioso entretenimiento realizado por uno de nuestros lectores, de nombre Salvador Estrany Coll, natural de Mallorca, del que ahora os ofrecemos otro rompecabezas. Se trata de rellenar la figura propuesta (un corazón en este caso) con el número de piezas de «Tetris» que figuran alrededor. Ánimo, que no es tan difícil como parece. En el próximo número conoceréis la solución.

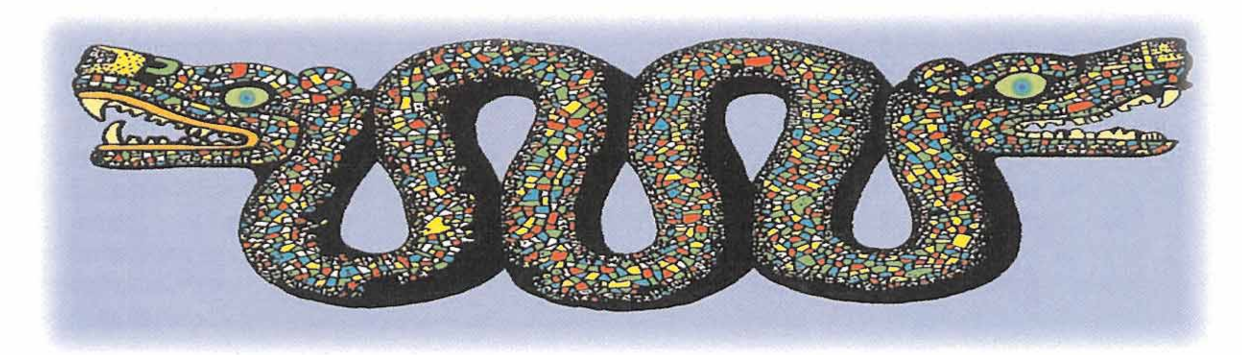
NOTA. Sabemos que sois unos chicos muy inquietos y que os rondan por la cabeza muchas preguntas sin respuesta. ¿A qué esperáis para escribirnos y contarnos qué pensáis? ¡¡Aguardamos impacientes vuestras cartas!! Os recordamos que nuestra dirección es:
MICROMANÍA, HOBBY PRESS S.A.
C/De los Ciruelos. nº4, 28700 San Sebastián de los Reyes (Madrid).



Juegos de verano



SE HAN CONFIRMADO LOS RUMORES QUE EL PASADO MES SE OÍAN. AUNQUE PARECÍA QUE NUNCA LLEGARÍA, YA PODEMOS AFIRMAR QUE ESTAMOS EN LA ESTACIÓN DE VERANO, CON LAS VACACIONES ANTE NOSOTROS Y LA MAYORÍA DE LOS OBSTÁCULOS DE LA TEMPORADA SUPERADOS. SI NO OS APETECE NADA ESTE MERECIDO DESCANSO, QUIZÁ OS INTERESE ACOMPAÑARNOS EN NUESTRA REUNIÓN...



Porque los aficionados al JDR no vamos a tener vacaciones; las aventuras se apelmazan en la boca de la disquetera, y muy ingratos habéis de ser si desdeñáis tal cantidad de desafíos...

Hay programados numerosos vuelos a Pagan, para encarnarse en el Avatar y afrontar los misterios de los Titanes elementales. Éste es sin duda nuestro plan estrella de "veraneo". Si os interesa, no dudéis en contactar con «Ultima VIII: Pagan».

A los destinos ya conocidos de «Terra» («Might and Magic III») y «Clouds of Xeen» («M&M IV»), se une ahora la otra cara del último, «Darkside of Xeen», a fin de ofrecer una conclusión a esta excelente historia. Os garantizo que todos los interrogantes abiertos en las otras dos partes quedan desvelados en esta última. La pérfida bruja Scotia no suelta la Nether Mask; tal vez seáis vosotros los héroes que han de conseguir tal proeza, en cuyo caso no perdáis la oportunidad de conocer las Lands of Lore, cuya segunda parte estamos a punto de divisar.

En los próximos meses se abrirán las rutas de «Al-Qadim» y «Ravenloft», en cuyos parajes se van a presentar cantidad de oportunidades para los jugadores de rol informático. Una breve referencia también a un nuevo juego de Psygnosis que atiende al nombre de «GES»; así como a la recuperación por parte de Domark del clásico «Lords of Midnight», que hizo las delicias de muchos de los iniciales poseedores de Spectrum.

Para terminar, tenemos que citar un par de recopilaciones realizadas en CD-ROM que pueden ser verdaderas joyas para los aficionados al JDR que posean tal periférico. Una de ellas lleva ya algún tiempo en el mercado, y recoge los tres capítulos de la serie Ultima previos al séptimo –os dejo que adivinéis cuáles son–; la otra es la realizada con motivo del X aniversario de Interplay. Sin dejar de reconocer la gran calidad que atesoran sus integrantes, a nuestros efectos os destaco la inclusión de «Lord of the Rings», «Dragon Wars» y, tachán, «Bard's Tale I», primera entrega de esa serie y primera que llega a nuestro país de la misma, al menos oficialmente. Bueno, le toca el turno a otros maniacos, y espero que con tanta aventura no se os olvide vuestra cita mensual, ¿eh?

OTROS MANIACOS

Nos trasladamos de inmediato a «Lands of Lore», en uno de cuyos bosques (Upper Opinwood) Scotia ha creado una barrera a fin de impedir el progreso de los aventureros, en este caso, de Jaime Díaz, de Madrid. Muy bien, para hacerla desaparecer necesitarás una Vaelan's Key, que te la puede proporcionar Paulson. El citado personaje está, efectivamente, en el cuarto nivel de las minas Urbish, escondido tras una puerta con dos cerraduras, las cuales se abren con sendas llaves, ambas escondidas en las minas.

Hasta ahora el planteamiento del problema, que poco ayuda a nuestro querido amigo Jaime. Vamos a ver si le decimos algo más: en las oficinas había una máquina de bombeo de agua sin funcionar, ¿verdad? Habrás de arreglarla, para acceder a nuevas zonas de la mina desde el transportador que hay en su primer piso. El destino lo controlarás con las dos ruedas cercanas. En cuanto a la reparación de la máquina, necesitarás una rueda dentada; finalmente, para activarla, habrás de proporcionarle combustible. Creo que con esto podrás seguir adelante, o sea que te dejo solo para atender a otros compañeros.

Iker López, de Vitoria (Alava) tiene problemas en «Serpent Isle». De nuevo, la prueba de la Caballería da problemas a un potencial Avatar. En esta ocasión, Iker ya ha realizado todas las acciones pertinentes, incluido encontrar su totem, y pretende algo tan simple como abrir la puerta que le devuelva a la salida. En fin, me parece recordar que la llave estaba en la piel del animal, ¿has buscado allí? Además Iker tiene otros problemas, que os expongo sin dilación: ¿cómo cruzar el pantano de Gorlab?, ¿dónde está la llave que abre la guarida de los goblins?, ¿cómo se libera al capitán Hawk? Esta última cuestión también la proponía hace dos meses Rubén Sampedro a quien Iker elimina la otra incógnita: las zapatillas de Debra las lleva Shamino en sus lindos pies, cuando lo encuentras tras la tormenta mágica. Las preferencias de Iker se reparten en cuatro puntos para «Serpent Isle» y dos para «Shadowlands».

Sergio Jiménez, de Madrid, tiene dos preguntas y un truco-trampa que me voy a saltar. Vamos a las preguntas, una de las cuales ya ha recibido respuesta hace cosa de dos párrafos. Con lo que sólo nos queda el problema que tiene en «Clouds of Xeen». ¿Cómo se llama el último nivel de las Minas de los Enanos? Ignoro si sabes que hay un total de nueve niveles, accesibles por las vagonetas con sólo decir su nombre. De ellos, cinco están en el subsuelo y es posible llegar a ellos por sus entradas desde Xeen. Éstas responden al imaginativo nombre de Mines 1... Mines 5. Pero luego, hay otros cuatro profundos, y el único camino para alcanzarlos es por vagoneta y conociendo su nombre, que podrás hallar en alguna pista de cada mina. La primera se llama ALPHA. Teniendo en cuenta la imaginación desplegada en los nombres, es fácil intuir cómo se llamará la última. Las intermedias no te las digo. Por otro lado, a Sergio parecen gustarle todos los JDRs, como lo acredita la extensa lista de sus preferencias, que encabeza «Might and Magic III», y prosigue con «Lands of Lore», los dos "Ultima VII" –ya veremos qué opinas cuando conozcas Pagan– y «DarkSun».

Pablo Jordá, de Madrid, tiene algo muy importante que contarnos: se trata de una guía detallada para alcanzar la calle de las Cuatro Torres en «Ishar II». Os dejo con ella. Salid desde el puerto hasta encontrar un cruce con caminos hacia Norte y Sur, y tomad el primero. De nuevo, se llega a otro cruce y, en esta ocasión, habéis de ir al Este; subís, y encontraréis dos caminos hacia la derecha, de los que deberéis tomar el de arriba y girar en la primera calle hacia el Norte: enhorabuena, si habéis seguido las instrucciones al pie de la letra estáis en vuestro destino.

Y ahora las preguntas. En «Ishar II», ¿cómo matar al espíritu de la isla Akeer?, ¿cómo entrar en Blue Velvet sin ser detenido? Y en «Ultima VII: The Black Gate», ¿cómo abrir la puerta que da a los pasadizos de la montaña en la sala de juegos de la isla de los Bucaneros?, ¿dónde se encuentra la llave del cobertizo en el que guarda Mack su azada encantada? Las razones por las que no se realiza un especial sobre «Shadoworlds» se limitan a una: este juego no ha conseguido interesaros tanto como su predecesor; de hecho, es bastante más soso. Finalmente, los votos de Pablo van por este orden a «Ultima VII», «Ishar II» y «Shadowlands».

Punto y final para la reunión de este mes. Podéis ir saliendo de vuelta a la aventura que hayáis dejado interrumpida. Centraos en ella, pero no hasta el punto de olvidar a todos los compañeros que acuden a esta cita mensual. Ya lo sabéis: el próximo número más.

Ferhergón

CALABOZOLISTA

Ya veis. «Shadowlands» vuelve a alcanzar el primer puesto en nuestra lista. Pero tanto el actual número dos –«Serpent Isle»–, como el principal perjudicado por el ascenso de «Shadowlands –«Might and Magic III»– le han de desplazar...

Cae un puesto «Ultima VII: The Black Gate». El último integrante de la élite es sorprendente: «Betrayal at Krondor» es un JDR del que tengo inmejorables referencias, pero cuya publicación en España no está prevista...

Respecto a las novedades, no deberían tardar mucho en apuntalarse en nuestra lista ninguno de los nuevos episodios de "Might and Magic", ni, por supuesto, «Ultima VIII», mi gran favorito para número uno en agosto. Vamos, que en pocos meses nuestra lista puede estar copada por los miembros de ambas sagas –seis en total–.

Votos contabilizados en Mayo-94:
LISTA DE CLASIFICACIÓN PARCIAL:
1.- Shadowlands
2.- Ultima VII: The Serpent Isle
3.- Might and Magic III: Isles of Terra
4.- Betrayal at Krondor
5.- Ultima VII: The Black Gate

Por cierto, en la última Calabozolista tuvimos un ligero desliz: lógicamente, los votos contabilizados en ella no correspondían a junio, sino al mes de abril de este año. "Sorry".



El as de la pista

JIMMY CONNORS PRO-TENNIS TOUR

Los juegos deportivos que llevan en el título el nombre de algún personaje famoso alcanzan el éxito, sean buenos o no. Sin embargo, tenemos entre manos un programa que estamos seguros sería igualmente una maravilla si no llevara el nombre de Connors.

- UBI SOFT/BLUE BYTE
- Disponible: **SUPER NINTENDO**
- DEPORTIVO

Las opciones con las que contaremos en «Jimmy Connors Pro Tennis Tour» son cuatro. Una de ellas nos permite disputar un encuentro amistoso, en la pista que deseemos y con el número de jugadores que elijamos. Otra nos mete de lleno en el Circuito Profesional, en el que disputaremos una serie de torneos, y que dependiendo de los resultados obtenidos, alcanzaremos un puesto o otro en el ranking. La tercera sirve para continuar un Circuito que previamente hayamos abandonado, gracias a un sistema de claves. Y por último, aunque probablemente la que primero utilizaremos, tendremos la posibilidad de practicar con varios entrenadores, que nos explicarán las diferentes formas de ejecutar los golpes con la raqueta.

«Jimmy Connors Pro Tennis Tour» es un juego de tenis muy adictivo, en especial si disputan un encuentro de dobles cuatro personas, gracias al adaptador «Multi Tap» Nintendo. Los gráficos, diferentes en función del campo en el que estemos, hacen al cartucho mejor aún de lo que era la versión de ordenador. Vamos, algo reservado para maestros de la talla de Sergi Bruguera o Arantxa Sánchez Vicario.

SUPER NINTENDO

Tras el triunfo español en París, a todos nos apetece jugar al tenis, y más con este programa.

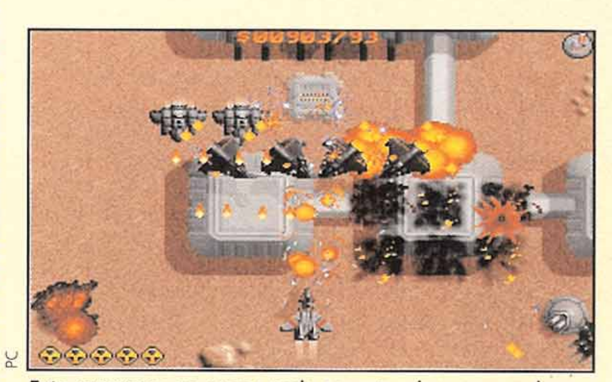
O.S.G.

90 — Adicción, dificultad y excelente puesta en escena.

ORIGINALIDAD	67
GRÁFICOS	89
ADICCIÓN	92
SONIDO	87
DIFICULTAD	88
ANIMACIÓN	90

Lo clásico nunca muere

RAPTOR CALL OF THE SHADOWS



PC

Este programa no posee nada espectacular, pero podemos considerarlo sin temor alguno como un arcade clásico.



PC

La calidad técnica de «Raptor» es considerable y está muy bien resuelta en todos sus apartados.

Hablar de Apogee es hablar de una compañía cuyas sólidas bases han cimentado una reputación enorme en el software internacional. Y hablar de «Raptor», su último lanzamiento, es hablar de un trepidante y superadictivo "shoot'em-up" que nos hará chirriar los dientes de gusto. Así son los arcades de Apogee.

- CYGNUS STUDIO/APOGEE
- Disponible: **PC**
- T. Gráfica: **VGA**
- ARCADE

Sí, vuelve el arcade. El arcade con sabor clásico. «Raptor» acaba de nacer y ya puede ser considerado como uno de estos. Básicamente, no ofrece nada nuevo. Un shoot'em up de scroll vertical, en el que lo único que debemos hacer es aniquilar a base de disparos todo aquello que se mueva... y lo que no se mueva. Y ya está. Ni extraños argumentos, ni retorcidos guiones, efectos ópticos alucinatorios ni tonterías por el estilo. No. «Raptor» es, sencillamente, un arcade. Aunque, eso sí, un señor arcade, en toda la extensión de la palabra.

FASES, FASES Y MÁS FASES

Los quince megas que «Raptor» ocupa en el disco duro dan de sí lo bastante como para ocultar tras ellos un número muy elevado de fases divididas en tres niveles principales: Cobra, Bravo y Outer Regions. El típico desarrollo de nivel, plagado de naves y bichejos para encontrarse con un gigantesco enemigo final, da paso a una auténtica orgía de disparos, explosiones, bombazos y todo aquello tan querido por los aficionados al arcade de lujo. «Raptor» no posee ninguna cualidad especialmente novedosa. Excepto todo lo relacionado con su calidad técnica que, si bien no aporta nada innovador, sí está resuelto de manera casi perfecta: excelente scroll, movimiento veloz y suave, respuesta inmediata a las pulsaciones de teclado, pad o joystick, gráficos notables, muy buen sonido... En pocas palabras, «Raptor» es, en esencia, un arcade sin más, pero dotado de una calidad, jugabilidad y adicción como pocos, muy pocos programas. Excelente. Y no hay más que contar.

F.D.L.

91 — El género tiene larga vida por delante con juegos como este.

ORIGINALIDAD	30
GRÁFICOS	88
ADICCIÓN	93
SONIDO	86
DIFICULTAD	82
ANIMACIÓN	90

El deporte rey en CD

FIFA INTERNATIONAL SOCCER

Cuando leáis estas líneas, el Mundial de Fútbol ya habrá comenzado. Tras el especial que hicimos sobre juegos de este tipo, ahora os presentamos la versión de Mega CD del juego de Mega Drive «FIFA Soccer».

- ELECTRONIC ARTS
- Disponible: **MEGADRIVE, SUPERNINTENDO, MEGA CD**
- V. Comentada: **MEGA CD**
- DEPORTIVO

Las diferencias con respecto a la versión de la consola de 16 bits de Sega son prácticamente nulas. Únicamente hemos encontrado dos: una buena y otra mala. La primera, la buena, es bastante obvia, ya que se trata de la calidad del sonido. EA Sports ha aprovechado las capacidades que tiene el soporte CD para incluir una serie de melodías grabadas en formato digital y, por consiguiente, pueden ser escuchadas como un CD de música normal. La mala viene dada por el problema del alto tiempo de acceso de datos que necesita un disco compacto, y que debido a ello, el juego queda interrumpido frecuentemente por décimas de segundo, que si bien en partidos cortos casi no se aprecian, si estamos jugando un tiempo largo (a partir de un cuarto de hora) no gustan en demasía...

NUESTRA OPINIÓN

Por el resto, la verdad es que le damos un sobresaliente. Las animaciones de los jugadores son increíbles, con una gran cantidad de secuencias de movimiento para cada acción que son capaces de realizar, y que no son pocas: cabezazos, planchas, chilenas, entradas al contrario, disparos a puerta, taconazos, etc.

La perspectiva utilizada nos permite tener una visión del terreno de juego más grande que en cualquier otra, y su único inconveniente es la adecuación de los controles a dicha perspectiva. Pero esto es cuestión de un par de partidos; luego todo es coser y cantar.



MEGA CD

Con los Mundiales, no hay quien se resista a jugar un partidillo...

O.S.G.

89 — Fantástica conversión del cartucho del mismo nombre.

ORIGINALIDAD	78
GRÁFICOS	88
ADICCIÓN	90
SONIDO	91
DIFICULTAD	82
ANIMACIÓN	91

Recomendados

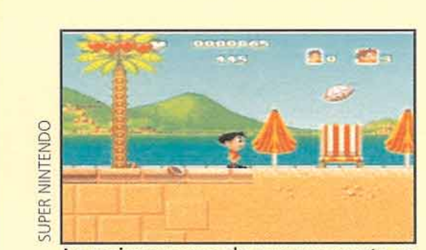
1. **THEME PARK** — *BULLFROG (PC)*
2. **CANNON FODDER** — *VIRGIN/SENSIBLE SOFTWARE (PC)*
3. **PAGAN: ULTIMA VIII** — *ORIGIN (PC)*
4. **DRAGON´S LAIR** — *EMPIRE (PC CD ROM)*
5. **PACIFIC STRIKE** — *ORIGIN (PC)*
6. **PC BASKET 2.0** — *DINAMIC MULTIMEDIA (PC)*
7. **COOL SPOT** — *VIRGIN (PC, MEGA DRIVE, SUPER NINTENDO)*
8. **WORLD CUP U.S.A. 94** — *U.S. GOLD/TIERTEX (PC, SUPER NINTENDO, MEGA DRIVE, GAME GEAR, GAME BOY)*
9. **EMPIRE SOCCER** — *EMPIRE (PC, SUPER NINTENDO)*
10. **IGOR OBJETIVO UIKOKAHONIA** — *PÉNDULO STUDIOS (PC)*
11. **THE JOURNEYMAN PROJECT** — *GAMETEK (PC CD-ROM)*
12. **F-14 FLEET DEFENDER** — *MICROPROSE (PC)*
13. **YUMEMI MISTERY MANSION** — *SEGA (MEGA CD)*
14. **RAPTOR** — *APOGEE (PC)*
15. **DRAGON BALL Z** — *BANDAI (MEGA DRIVE, SUPER NINTENDO)*
16. **THE CHAOS ENGINE** — *MICROPROSE/RENEGADE/BITMAP BROTHERS (AMIGA, SUPER NINTENDO, MEGA DRIVE)*
17. **VIRTUA RACING** — *SEGA (MEGA DRIVE)*
18. **BENEATH A STEEL SKY** — *VIRGIN/REVOLUTION SOFTWARE (PC)*
19. **MASTER OF ORION** — *MICROPROSE (PC)*
20. **STREETS OF RAGE 3** — *SEGA (MEGA DRIVE)*

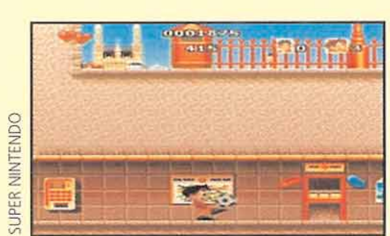
Esta lista ha sido confeccionada por la redacción de MICROMANÍA y en ella se incluyen los programas que, a nuestro juicio, destacan por alguna razón especial. En ningún caso la selección se hace atendiendo a cifras de ventas, ni a criterios comerciales; es, simplemente, la opinión completamente subjetiva de la revista.



La otra cara del mundial
SOCCER KID

Si habéis visto por televisión la serie de dibujos animados «Campeones», sabréis que su protagonista, Oliver, se pasaba el día entero con el balón en los pies. Pues al chico de «Soccer Kid» le ocurre tres cuartos de lo mismo: el esférico no se despega de sus extremidades inferiores ni por asomo.


SUPER NINTENDO
La mejor manera de conocer gente es con un balón entre las piernas...


SUPER NINTENDO
Por esta misma razón, este joven Maradona no deja de chutar y chutar...

- OCEAN
- Disponible: SUPER NINTENDO
- ARCADE/HABILIDAD

A pesar de lo que os pueda parecer en un principio, «Soccer Kid» no es un programa de fútbol, aunque su protagonista principal juega con un balón. En realidad, es un arcade de desarrollo horizontal, en el que tenemos que recuperar la Copa del Mundo, la denominada Jules Rimet, robada por un grupo terrorista.

Viajaremos por todo el globo terráqueo en busca de los fragmentos de la citada copa, en un intento desesperado para que no falte a la cita que tiene cada cuatro años con todos los aficionados al deporte rey. Nuestro armamento estará compuesto exclusivamente por una pelota de fútbol, con la que eliminaremos a la gran cantidad de enemigos que encontraremos en nuestro camino. Con ella, tendremos la posibilidad de realizar un sinfín de movimientos diferentes, desde disparos flojos, hasta cabezazos, cañonazos, voleas e incluso alguna que otra tijereta. Todos estas acciones las llevará a cabo nuestro protagonista con gran perfección y, os aseguramos, que es una delicia contemplar cómo maneja el esférico cuando no hay obstáculos cerca.

Con «Soccer Kid», Ocean intenta unirse a la oleada de juegos que, con el trasfondo del mundial de EE.UU., han ido apareciendo desde hace algún tiempo. Y lo ha hecho de una forma original, con un arcade, un género diferente al utilizado por otras compañías para cubrir tal evento, a pesar de presentar notables coincidencias con otro producto de Domark –«Marko´s Magic Football»– que posee similares características. Otros de los aspectos destacables de «Soccer Kid», como antes mencionábamos, son las animaciones –bastante buenas–, así como los gráficos de todos los lugares por los que nos moveremos. Por citar un ejemplo diremos que Londres está recreado con gran perfección, luciendo incluso los autobuses rojos de dos plantas o el palacio de Buckinghan. Del mismo modo, el sonido está a la altura del resto de apartados, al contrario de lo que sucede con la dificultad, que si bien es regulable desde el menú correspondiente, en el nivel más sencillo es bastante complicado tener un control preciso de los movimientos y es probable que no pasemos de la primera fase. Con ello, la adicción baja notablemente, en lo que podría haber sido un excepcional y divertido cartucho.

O.S.G.

Su elevada dificultad le resta enteros a lo bien hecho que está. **79**

ORIGINALIDAD	78
GRÁFICOS	82
ADICCIÓN	75
SONIDO	80
DIFICULTAD	89
ANIMACIÓN	83

Fútbol de élite
WORLD CUP STRIKER

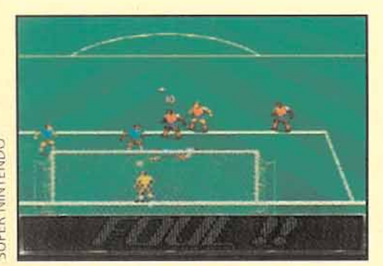
A pesar del poco tiempo que ha pasado desde que Elite lanzara a la calle su «Striker», la compañía inglesa se ha visto casi forzada, en vista de los Mundiales de Fútbol, a editar una versión remozada de su juego, haciendo los honores a tan importante acontecimiento deportivo.

- ELITE
- Disponible: SUPER NINTENDO
- DEPORTIVO

World Cup Striker» es un juego que viene a sumarse a la extensa lista de producciones futboleras, y que también quiere un lugar de honor en dicha lista. El manejo, opciones y demás características son prácticamente iguales a las de «Striker», pero esta vez se han incluido las selecciones y los grupos que toman parte en el Mundial, y algún que otro detalle más.

De esta nueva versión del programa de Elite lo que más resalta es la perspectiva empleada, muy similar a la utilizada en el «Super Soccer». El terreno de juego siempre se moverá a la vez que nosotros, ofreciéndonos un movimiento muy realista, donde da la impresión de que es el jugador el que avanza, no el campo.

Como simulador que es, «World Cup Striker» cuenta con numerosísimas opciones y posibilidades de juego. Por supuesto podremos definir las características de nuestra selección favorita, el tiempo de duración de los partidos, alineaciones, tácticas, jugar una liga, torneo o el propio mundial. Como nota destacable existe la posibilidad de jugar en la modalidad Indoor, una especie de fútbol sala, en el que cada equipo cuenta con seis


SUPER NINTENDO

Toda la emoción del fútbol esta presente en este área pequeña.



SUPER NINTENDO

EE.UU., contra Grecia, un partido bastante atípico...

jugadores y donde no existen los córneres y los fueras de banda.

La jugabilidad de este simulador balompédico está fuera de duda, aunque ciertamente está más recomendado para los amantes de los retos difíciles. Esto se debe a que es realmente complicado –que no imposible– realizar bellas jugadas y auténticos golazos. El balón se queda pegado a los pies de los jugadores, pero todo se sucede con tanta rapidez, que no da tiempo prácticamente a pensarte una internada por la banda o un pase.

En cuanto a su técnica, «World Cup Striker» cuenta con una notable calidad de programación, sobre todo en scrolls y animaciones. El sonido ambienta lo suficiente como para meterte de lleno en el partido. Al igual que sus gráficos, aunque aquí tenemos que decir que el diseño de los sprites de los jugadores podría haber sido algo más detallado. De cualquier manera, este juego de Elite es un digno aspirante a pertenecer a vuestra colección de juegos futboleros.

E.R.F.



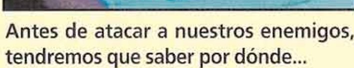
Una versión actualizada y mejorada de un buen programa. **88**

ORIGINALIDAD	77
GRÁFICOS	80
ADICCIÓN	89
SONIDO	81
DIFICULTAD	87
ANIMACIÓN	89

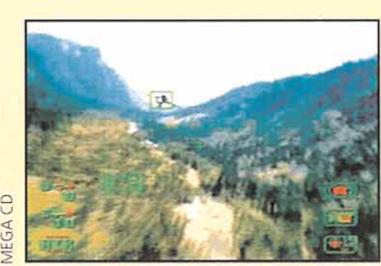
Un arcade supersónico

TOMCAT ALLEY


MEGA CD



Antes de atacar a nuestros enemigos, tendremos que saber por dónde...


MEGA CD

A los mandos de nuestro F14 haremos auténticas maravillas en el aire.

El Mega CD se concibió para ofrecernos un software de entretenimiento cuyas características no se parecieran en nada a lo visto hasta ahora. De hecho, ya han aparecido muy buenas producciones para esta espectacular máquina, a las que se va unir en breve un nuevo título. Estamos hablando de «Tomcat Alley», un juego cuyo principal y máximo exponente es su endiablada acción, que se traduce en una adicción muy elevada.

- **STARGATE**
- Disponible: **MEGA CD**
- **ARCADE**

¿Estáis preparados para subir a bordo de un ultramoderno caza de combate, y enfrentaros al enemigo en su propio terreno, combatiendo con otros cuantos pilotos de élite? Pues si vuestra respuesta es afirmitiva, prestad atención al nuevo trabajo que Stargate, bajo la supervisión de Sega, ha producido para Mega CD. Se trata de «Tomcat Alley», un trepidante arcade que cuenta con una vertiginosa acción y con un desarrollo verdaderamente de película.

Formamos parte de una horda de pilotos destinados a una base secreta y nuestro trabajo es realizar vuelos en misiones extremadamente arriesgadas, donde sólo los mejores logran realizarlas con éxito y sobrevivir. A bordo de un F14 armado hasta los dientes, iniciaremos el vuelo hacia una batalla aérea sin tregua, donde el último que consiga seguir en el aire será el autentico ganador. Los desafíos a los que nos enfrentaremos irán desde aniquilar un determinado número de aviones enemigos, hasta destruir objetivos terrestres, pasando por efectuar misiones de reconocimiento y patrullas aéreas.

Jugar con «Tomcat Alley» es tan sencillo como seleccionar un misil, fijar el blanco en un objetivo y dispararlo en el momento oportuno, todo ello con un simple manejo del control direccional y la pulsación de apenas dos botones del pad de nuestra Mega Drive. Por lo demás, todo se realiza automáticamente; despegar, aterrizar, y demás maniobras típicas se ejecutan con solamente seleccionar el icono de la acción en cuestión, que aparecerá en pantalla.

«Tomcat Alley» es un programa interactivo, similar a «Dragon´s Lair». Sin embargo, la participación del usuario en el desarrollo es mayor que en el programa de Ready Soft, por lo que no nos limitaremos a observar la pantalla y a intervenir ocasionalmente. A pesar de incluir numerosas escenas digitalizadas, Stargate ha alcanzado un equilibrio entre el tiempo real de juego y el que pasamos como espectador pasivo. Sin duda, este supersónico arcade es muy recomendable, un título que todo usuario del Mega CD no debe pasar por alto.

E.R.F.

Os esperan una acción y un desarrollo de vértigo. **88**

ORIGINALIDAD	75
GRÁFICOS	80
ADICCIÓN	89
SONIDO	86
DIFICULTAD	80
ANIMACIÓN	90

Una tomadura de pelo

PC USA SOCCER 94

Inmersos en la vorágine de productos relativos al Mundial, cae en nuestras manos «PC USA Soccer 94», una esperpéntica simulación repleta de errores técnicos, tácticos y hasta ortográficos. Una tomadura de pelo interactiva que por no tener, no tiene ni sonidos... aunque bien mirado eso puede ser hasta una bendición.



PC

La exhaustiva de la base de datos es nula. Hay jugadores que no han ido al Mundial.


PC

Este lamentable aspecto corresponde a los protagonistas del evento.

- **DIGITAL DREAMS MULTIMEDIA**
- Disponible: **PC**
- T. Gráfica: **VGA**
- **DEPORTIVO**

La misma pegatina del disco es ya toda una declaración de intenciones. En ella figura la leyenda "USA SOCCER 94. MUNDIAL DE FÚTBOL ATLANTA 1994", lo que quiere decir que el Mundial se está disputando íntegro en Atlanta. La realidad es muy distinta: Atlanta es la sede de los próximos Juegos Olímpicos de 1996 y ni siquiera está entre las ciudades elegidas para el Mundial de fútbol en curso.

Pero pasemos de lo meramente anecdótico a lo práctico. El programa ofrece tres opciones: consultar la base de datos, jugar el Mundial o jugar un partido amistoso.

La primera opción es, a priori, un manjar para cualquier buen catador de fútbol: las 24 selecciones, los 528 jugadores que las componen, los 9 estadios que albergarán los partidos y el calendario de la competición. Pues bien, sin ningún tipo de sonrojo aparente los creadores de «PC USA SOCCER» han "fusilado" casi literalmente el especial que la revista Don Balón sacó allá por el mes de abril. Esto significa que muchos de los jugadores de la base de datos no están en el Mundial, ya que por entonces las convocatorias oficiales de 22 jugadores no se habían realizado. Resultado: el valencianista Lubo Penev defenderá los colores de Bulgaria (lleva meses apartado del fútbol por enfermedad), Ruud Gullit formará parte de la temible "Naranja Mecánica" (abandonó la concentración por discrepancias con el seleccionador). Los textos de cada jugador son una versión estirada de los que aparecen en el citado especial... Una joya de base de datos, sazonada con unas cuantas decenas de faltas de ortografía, errores sintácticos, descomunales barbaridades futbolísticas técnicas y tácticas y, presidiendo el aspecto general del guiso, una pobreza gráfica que raya en el patetismo.

Pero pinchemos la opción "Jugar el Mundial". Ya estamos frotándonos las manos con la alineación que vamos a presentar ante Corea. Llevamos tiempo hablándolo: Caminero y Guardiola en el centro del campo no pueden fallar... ¡Pero cómo! ¡No es posible! ¿Dónde está la lista de jugadores? ¿No puedo poner yo la alineación de mi equipo? Está bien. Nos consolaremos goleando a los asiáticos. Pulsamos "Jugar" y... ¡No! ¡No! ¡Eso no pueden ser los jugadores! ¡22 Lemmings en estado de embriaguez corriendo tras un balón y sin una mala animación de movimiento de piernas... y encima se nos estropea la SoundBlaster!; porque esa debe ser la causa de que no escuchemos al público animar, cantar los goles, el silbato del árbitro... O es que a lo mejor el programa no tiene sonidos...

Y.O.V.

Un programa para olvidar lo antes posible **18**

ORIGINALIDAD	05
GRÁFICOS	20
ADICCIÓN	30
SONIDO	05
DIFICULTAD	30
ANIMACIÓN	10

SYNDICATE

Mejor todavía



- ELECTRONIC ARTS
- Disponible: PC, CD-ROM
- ESTRATEGIA



PC

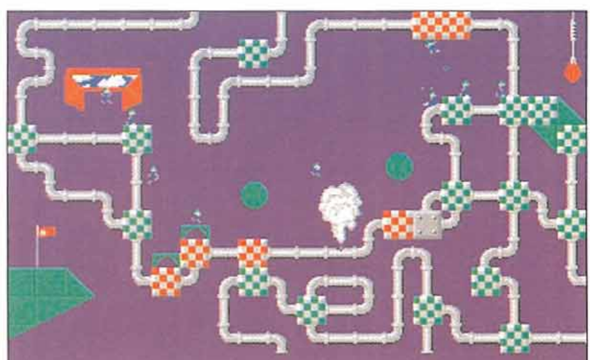
Mejorar «Syndicate» parecía una tarea complicada. La salida no hace mucho tiempo de un disco de datos, «American Revolt», si bien no podía hacer gran cosa a nivel técnico con respecto al juego, sí ofrecía nuevos retos para los fanáticos –que sabemos que los hay– de «Syndicate». Ahora, Bullfrog se descuelga con la versión CD-ROM de este genial programa que une, en un solo soporte, juego y misiones para simplificar aún más las cosas. Sus ventajas: no ocupar nada de espacio en disco duro –tan sólo para partidas grabadas– y mejoras sustanciales en el apartado sonoro. Los poseedores de una SB16 disfrutarán de lo lindo con este CD digno de figurar en toda colección.

LEMMINGS 2. THE TRIBES

Busca las diferencias

- PSYGNOSIS
- Disponible: AMIGA, PC, PC CD-ROM
- V. Comentada: PC CD-ROM
- INTELIGENCIA





PC

Los Lemmings nunca mueren, eso parecen decir en Psygnosis, quienes acaban de lanzar la segunda parte de este original y divertido juego, en formato CD. Un paquete en el que se incluyen las dos partes aparecidas hasta ahora, «Lemmings» y «Lemmings 2 The Tribes».

Ya nadie duda a estas alturas, de la indudable adicción y jugabilidad de este juego, que en su día acaparó toda la atención y galardones habidos, los lemmings son los lemmings y punto. Pero lo que nos ha sorprendido, y no gratamente, es ver cómo esta versión para CD-ROM es exactamente igual a la de floppy; no aporta absolutamente nada nuevo. La verdad es que nos hemos quedado atónitos al comprobar que lo único que han hecho en Psygnosis es grabar en CD su juego más carismático "a pelo". No han realizado una espectacular introducción, ni tan siquiera han incluido unas nuevas melodías aprovechando las excepcionales posibilidades que el formato compacto ofrece.

PRINCE OF PERSIA 2

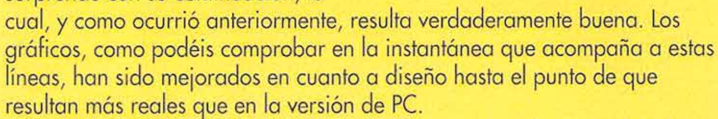
Realmente magnífico

94%

- BRODERBUND SOFTWARE
- Disponible: PC, MACINTOSH
- V. Comentada: MACINTOSH
- AVENTURA

MACINTOSH

Tras la fenomenal adaptación del primer «Prince of Persia» de PC a Macintosh, Broderbund nos sorprende con su continuación, la cual, y como ocurrió anteriormente, resulta verdaderamente buena. Los gráficos, como podéis comprobar en la instantánea que acompaña a estas líneas, han sido mejorados en cuanto a diseño hasta el punto de que resultan más reales que en la versión de PC.



Por otro lado, la jugabilidad se mantiene en unos niveles muy elevados, al igual que la banda sonora, que ambienta con gran perfección los lugares que iremos visitando en nuestro camino hasta rescatar a nuestra amada, la princesa. Y poco más que decir sobre un juego al que se le quedan cortas las alabanzas y que destila calidad por los cuatro costados.

THE PRINT SHOP DELUXE

El arte de la creación

81%

- BRODERBUND
- Disponible: PC
- UTILIDAD GRÁFICA



PC

Nos encontramos ante una utilidad con la que podremos crear tarjetas de felicitación, carteles, presentaciones o calendarios entre otras muchas cosas. Nuestros productos finales tendrán una calidad equiparable a los resultados obtenidos con programas profesionales como «Microsoft Publisher». La forma de trabajo es muy sencilla: mediante un sistema formado a base de menús desplegables; y el límite para nuestras creaciones lo pone, exclusivamente, nuestra imaginación. Contamos con más de 300 gráficos distintos, que podemos combinar a nuestro gusto para realizar los diferentes tipos de diseños antes mencionados. A pesar de que los gráficos están en 16 colores, tenemos la posibilidad de importar otros generados con diversos programas de tratamiento de imágenes siempre que estén en formato EPS, TIFF o PCX.

EAGLE EYE MYSTERIES IN LONDON

La deducción continúa

88%

- ELECTRONIC ARTS
- Disponible: PC
- EDUCATIVO



PC

EA Kids, la división "infantil" de Electronic Arts, mantiene su filosofía –muy acertada, por cierto– de que el método más saludable para el aprendizaje es el juego. La última entrega de sus programas educativos es «Eagle Eye Mysteries in London». En esta aventura de ambiente detectivesco, los más pequeños aprenderán a hacer uso del método deductivo, ampliando sus conocimientos en gran cantidad de materias, y todo ello con un entorno gráfico realmente sencillo e intuitivo –no podía ser de otro modo–, y muy atractivo.

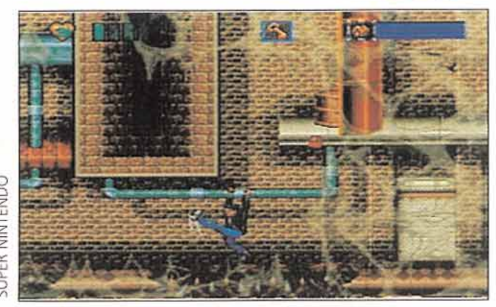
Una traducción a nuestro idioma bastante correcta completa el conjunto, muy recomendable y entretenido, no sólo para los pequeños de la casa.

TIME TRAX

Simple plataformero

- MALIBU-GAMES
- Disponible: SUPER NINTENDO
- PLATAFORMAS





SUPER NINTENDO

Las plataformas ha sido el género escogido por Malibu Games para desarrollar este arcade. Bajo unos escenarios futuristas con doble scroll, tendremos que manejar al mediocre sprite que da forma al protagonista del juego. Objetos mil para recoger, trampas ocultas, falsos suelos, enemigos y jefes de fin de nivel están presentes durante todo el desarrollo de la acción.

«Time Trax» es un juego muy normalito en todos sus aspectos, no llega a ser malo, pero tampoco es tan bueno como para merecer un puesto de honor. Es el típico cartucho que solamente atraerá a los fanáticos incondicionales de los juegos de plataformas.

PINK GOES TO HOLLYWOOD

Rosa que te quiero rosa

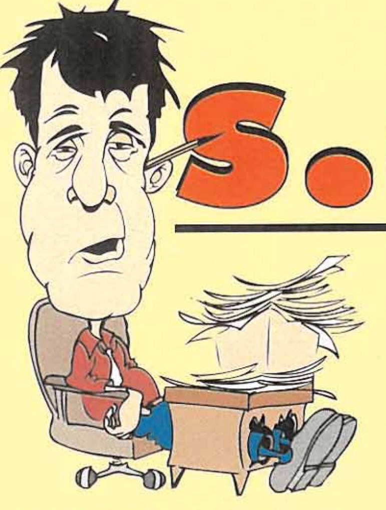
84%

- TECMAGIK
- Disponible: SUPER NINTENDO, MEGA DRIVE
- V. Comentada: MEGA DRIVE
- PLATAFORMAS



MEGA DRIVE

Tomando la forma de un arcade de plataformas, «Pink Goes to Hollywood» es uno de los cartuchos más divertidos y entretenidos al que hemos tenido la oportunidad de jugar. Animaciones correctas, unos gráficos adecuados con relación al lugar en el que estemos y una banda sonora genial, compuesta por el tema que escribió el recientemente desaparecido Henry Mancini adaptado para cada escenario, conforman un juego excelente en el que la dificultad es la única pega.



S.O.S. WARE

Para que vuestras dudas sean resueltas, sólo tenéis que enviarnos una carta en la que aparezcan los siguientes datos: NOMBRE, APELLIDOS, DOMICILIO, LOCALIDAD, PROVINCIA, **ORDENADOR, PROGRAMA**, PREGUNTA. Por favor, no olvidéis realizar vuestras preguntas siguiendo este esquema. Nos permitirá agilizar las respuestas y serán publicadas rápidamente.
Nuestra dirección es: HOBBY PRESS S.A.
MICROMANÍA
REFERENCIA: S.O.S. WARE
C/ De los Ciruelos 4
San Sebastián de Los Reyes
28700 Madrid
Es IMPORTANTE que no olvidéis incluir en el sobre en un lugar visible la referencia MICROMANÍA – S.O.S. WARE

De nuevo acudimos a nuestra cita mensual en la que procuramos responder y resolver todas las dudas que se os planteen como usuarios de la informática. En esta sección damos cabida a preguntas relacionadas con cualquier área tanto del software como del hardware. Vosotros sólo tenéis que mandarnos una carta planteándonos el problema en cuestión y nosotros nos pondremos manos a la obra inmediatamente.

ACTION REPLAY



Cuando utilizo el comando TDS (Deep trainer) del Action Replay III obtengo un mensaje de falta de memoria aunque he desactivado la ampliación de medio mega desde la pantalla de opciones. ¿Qué programa de música es el mejor para reproducir las secuencias o módulos previamente grabados con el comando "tracker"?

José Jiménez (Jumilla, Murcia)

Los pasos que realizas son correctos, pero para que la ampliación de memoria sea realmente invisible para el sistema operativo debes salir de la pantalla de opciones y realizar un reset. Los módulos pueden reproducirse y editarse desde gran cantidad de programas, entre ellos algunos de dominio público como «Med», «Sound Tracker» y «Noise Tracker» así como desde programas comerciales como «Music-X».

VARIOS

En el número 49 comentasteis la tarjeta Sound Blaster, ¿podríais decirme qué diferencias tiene ésta con la que ha salido después al mercado, llamada Sound Blaster PRO?

J. M. García. San Fdo. (Cádiz)

La única diferencia es que ésta es estéreo y la frecuencia de muestreo, a la hora de reproducir y digitalizar, aumenta hasta los 44.000 Hz en mono y 22.000 en estéreo, por lo demás, sigue siendo de 8 bits.

¿Qué me aconsejáis que me compre, un PC SVGA con 2Mb y disco duro de 80Mb o un AMIGA-1200? Lo usaré para jugar y un poco para programas.

Antonio Palmeiro. (Oviedo)

Si lo que quieres es jugar, lánzate al Amiga-1200; si quieres trabajar, lánzate al PC. En Amiga se puede trabajar muy bien pero si consigues buenos programas para este equipo en España y no muy caros tendrás suerte.

He cambiado mi ordenador con una placa nueva y he aprovechado las disqueteras del XT, pero el disco duro no me va, aunque en el XT venía con controladora en la misma placa base. Al encender el PC, ni siquiera se ve nada en pantalla.

Juan J. Flores. Leganés (Madrid)

Casi seguro que esto que nos dices es porque has puesto el cable del disco duro al revés en tu controladora Multi I/O; si no es de eso, es que tu disco duro no era IDE sino MFM y deberás buscar una controladora compatible con tu MULTI I/O y que maneje el disco duro viejo.

Tengo un PC AT 286, ¿cómo puedo ampliar mis 500K de memoria base hasta los 570K que me pide «Luigi & Spaghetti»?

Camilo E.Lois. (Vigo)

Prueba a modificar tu archivo config.sys para que cargue algunos programas en memoria alta y, ¿cómo no?, incluye la opción DOS=HIGH.

TITUS THE FOX

¿Cuáles son las claves de los niveles 9 en adelante?

Javier Noval (Oviedo, Asturias)

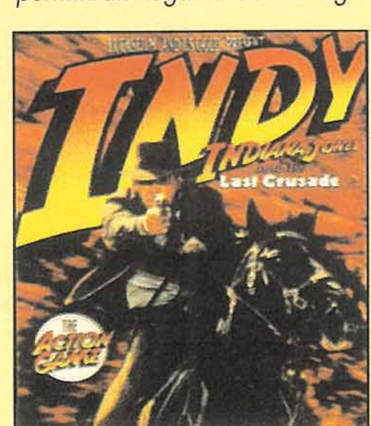
Las claves que necesitas son 6390, 8612, 4187, 1350, 9813, 5052 y 2045.

INDIANA JONES Y LA ULTIMA CRUZADA

¿Cómo se consigue la llave del uniforme del soldado? Además, ¿qué objetos puedo entregar a los soldados?

Fernando Cambres (Valencia)

La llave que necesitas se encuentra en el segundo piso, en el bolsillo de otro uniforme demasiado pequeño guardado en el interior de un arcón. Puedes eludir el combate con algunos soldados ofreciéndoles los objetos apropiados –prueba con una cazadora de piel, un cuadro pintado por Indy, el libro "Mein Kampf" y un trofeo lleno de cerveza–, pero ten en cuenta que el disfraz de criado y el uniforme te permitirán llegar a ciertos lugares sin despertar sospechas y que el nombre del coronel Vogel o ciertas amenazas tal vez te resulten muy útiles.



¿Cómo puedo saber cuál es la lápida correcta en la biblioteca de Venecia? ¿Qué debo hacer en los subterráneos si Indy se niega a entrar al agua? ¿Cómo se abre la puerta de hierro en la cámara del sarcófago?

David Zamora (Córdoba)

Consulta el diario de Henry para localizar la sala correcta teniendo en cuenta la forma de las cabezas y el escudo que decoran la vidriera. Luego, observa el número romano que aparece en la primera placa de la izquierda y golpea la losa del mismo número con un poste metálico que puedes encontrar en la misma biblioteca. Debes vaciar el agua de la sala inundada quitando el tapón con ayuda del látigo y el garfio del pirata desde la localidad situada justo debajo. La puerta que mencionas se abre golpeando los cráneos en el orden indicado por el diario de Henry teniendo en cuenta que cada uno produce una nota musical distinta.

JUEGOS PARA AMIGA

¿Por qué no salen a la venta juegos de Amiga y sí de PC?

Luis David Calderón (Badajoz)

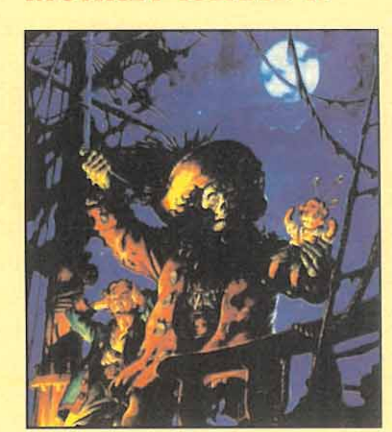
La pregunta que nos planteas no tiene una rápida respuesta. Aunque en Inglaterra se siguen produciendo nuevos juegos para Amiga, muchos de ellos con versiones específicas para A-1200 y CD32, los distribuidores no los traen a España debido a las bajas cifras de ventas, la falta de distribuidor oficial de Commodore y la terrible presión del mercado de PC y consolas.

¿Si el Amiga y el PC aprovecharan todas sus capacidades para hacer un juego de arcade de plataformas qué versión sería mejor?

Joan Jané (Solsona, Lérida)

Si comparamos un Amiga 1200 y un PC 386SX a 25 Mhz, la competición la ganaría sin duda el Amiga ya que, si bien ambos equipos disponen de 256 colores, el Amiga cuenta con una serie de chips específicos que permiten entre otras cosas un scroll de pantalla y una suavidad de movimientos que el PC difícilmente puede imitar.

MONKEY ISLAND II



¿Cómo puedo ganar el concurso de salivazos?, tengo el brebaje rojo y azul y ¿de dónde saco los 6.000 doblones para fletar el buque de la capitana KATE?

Izaskun Cendegui.(Tarragona)

Para lo primero, ve al bar y pide al camarero el brebaje amarillo y con éste y el azul fabrica el verde. Para lo segundo, vende el trofeo que has ganado al dueño de la tienda, él te lo comprará por 6.000 doblones.



ALONE IN THE DARK 2 — PC

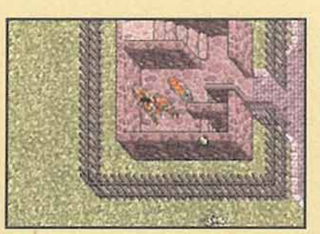
```
10 REM Cargador "Alone in the dark 2"
20 REM P.J.R.
30 DEF FNN=(A$="N" OR
A$="n"):CLS:C$="":C=0:RESTORE:LON=213
40 FOR LIN=170 TO 270 STEP 10:READ A$,CON:SUM=0
50 FOR N=1 TO 40 STEP 2:BYTE=VAL("&H"+MID$(A$,N,2))
60 C$=C$+CHR$(BYTE):SUM=SUM+BYTE:NEXT N
70 IF SUM<>CON THEN PRINT"Error en la línea";LIN:END
80 NEXT LIN
90 PRINT"Este cargador proporciona energía infinita
   y munición inagotable"
100 PRINT"para el revólver, el thompson, el derringer
    y la pistola pirata"
110 PRINT:PRINT"El cargador funciona proporcionando
    99 unidades para"
120 PRINT"cada una de estas variables cada vez que
    el personaje es atacado"
130 PRINT:PRINT"Pulsa una tecla para grabar el cargador"
140 WHILE INKEY$="":WEND
150 OPEN"calone2.com"FOR OUTPUT AS #1:PRINT #1,
    LEFT$(C$,LON);:CLOSE #1
160 PRINT:PRINT"Cargador CALONE2.COM
    grabado correctamente":END
170 DATA"E9A1001E5557508BEC8B460A05FC098ED8BF272B",2167
180 DATA"813D03DA750CB82F01C6059A8945018C4D03585F",1739
190 DATA"5D1FEA0000000003DA83FB10754026C706000063",1500
200 DATA"0026C7060C00630026C7060E00630026C706C601",1152
210 DATA"630026C707630026C7061200630026C706480063",1216
220 DATA"0026C706AC00630026C706AE006300EB04902629",1492
230 DATA"07CB0A59612070756564657320636172676172 20",1772
240 DATA"22416C6F6E6520696E2074686520646172 6B2032",1661
250 DATA"220A0D24B409BA7A01CD21B82135CD21891E2B01",1548
260 DATA"8C062D01B4498E062C00CD21B82125BA0301CD21",1557
270 DATA"B80031BA7A01B104D3EA42CD2100000000000000",1472
```

CORRIDOR 7 — PC

```
10 CARGADOR CORRIDOR-7.
20 POR P.F.G.
30 DIM D%(193):M=1:FOR C=1 TO 12:READ A$
40 FOR I=1 TO 32 STEP 2:X=VAL("&H"+(MID$(A$,I,2)))
50 S=S+X:D%(M)=X:M=M+1:NEXT I,C
60 IF S<>17165 THEN PRINT "ERROR EN DATAS":END
70 PRINT "PULSA UNA TECLA Y CREARE EL POKEADOR.COM"
80 PRINT "CARGALO ANTES DEL JUEGO Y TENDRAS ENERGIA,
   BALAS, MINAS, ESCUDO"
90 PRINT "ASI COMO VISOR INFINITO"
100 IF INKEY$="" THEN 100
110 OPEN "R",#1,"POKEADOR.COM",1
120 FIELD #1,1 AS A$:FOR I=1 TO M:LSET A$=CHR$(D%(I))
130 PUT #1,I:NEXT:CLOSE 1
140 DATA "EB4080FC007536501E8CD82D031B8ED8"
150 DATA "813E890429367523C7068904EB02C606"
160 DATA "C807EBC706ED16EB02C7067BDBEB02C7"
170 DATA "067804EB02C7066CC8EB021F58EA0000"
180 DATA "0000B81035CD21891E3E018C064001B8"
190 DATA "1025BA0201CD21BA6301B409CD21BA42"
200 DATA "01CD27436172676120616 86F72612065"
210 DATA "6C20434F525249444F52203720636F6E"
220 DATA "20544F444F20496E66696E69746F2E2E"
230 DATA "0D0A50617261204D6963726F6D616E69"
240 DATA "6120706F72205061626C6F204665726E"
250 DATA "616E64657A2047617263696100D0A2400"
```



ULTIMA VII (PC)

Nuestro amigo Pedro J. está a punto de resolver de un plumazo todos los problemas del héroe más heróico de los últimos tiempos, el Avatar. El protagonista de la serie Ultima, de Origin, se pondrá más contento que unas castañuelas si seguís estas instrucciones que, gentilmente, nos ha proporcionado:

Teclead ULTIMA VII ACBD* (donde * es el carácter blanco que se obtiene pulsando la tecla Alt y 255, en el teclado numérico –un número tras otro, no todos a la vez–) para ejecutar el programa. ¿Cuál será el magnífico resultado? Si durante el juego pulsáis F3, un increíble y maravilloso menú aparecerá ante vuestros ojuelos con sabrosonas opciones y, si pulsáis F2, en lugar de ese menú se os presentará en pantalla un mapa que permite teletransportarse a cualquier punto de Britannia. ¿Alucinante? Pues continuad con la lectura.

Si este mismo truco lo utilizáis en la segunda parte del juego, obtendréis idénticas ventajas, aunque deberéis teclear SERPENT PASS, en lugar de la clave anterior.

JURASSIC PARK (PC)



¿Difícil? ¿Que «Jurassic park» es difícil? ¡Noooo! Pero, ¿de dónde sacáis semejantes conclusiones? Lo único que ocurre es que, a veces, queremos ir tan rápido para llegar a las fases en 3D, que no nos fijamos muy bien por donde vamos.

Pero, para –como quien no quiere la cosa– entrar directamente en estos niveles, pasando de llevar a nuestro coleguilla Grant de paseo turístico por el parque, os vamos a enseñar cómo hacer una pequeña trampa.

En el directorio del juego haced una copia de seguridad del fichero JP2D.EXE, tecleando COPY JP2D.EXE JP2D.BAK.

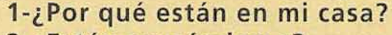
Una vez realizado este paso, sustituid el fichero de las fases en 2D por el de los niveles en 3D, haciendo algo parecido a lo de antes. El comando es COPY JP3D.EXE JP2D.EXE.

Si ahora arrancáis el programa normalmente, con JP, ¡et voila! Los niveles subterráneos ante vosotros, y sin gasto de energía alguno.

LA MITAD OSCURA (PC)



Para que quede claro desde el principio, esto no es un truco al uso, vamos que no es un truco propiamente dicho. Más que nada, os ayudará a no perder tiempo pensando –y probando una vez tras otra– cuáles son las respuestas correctas al interrogatorio al que la poli nos somete nada más comenzar el segundo día. Si queréis pasar el mismo en un santiamén, escoged estas contestaciones, y en este orden:




1-¿Por qué están en mi casa?
2-¿Están acusándome?
3-¡Me están incriminando!
4-Fred Clawson

Más sencillote imposible. ¡Hala, a descubrir al asesino!

LA CARRERA DEL SIGLO

«Megarace» tiene un desarrollo que nos recuerda mucho a la película «Perseguido», protagonizada por el "cachas" Arnold Schwarzenegger, en la que la caza de un hombre se convertía en un espectáculo televisivo. En esta ocasión, no seremos nosotros los perseguidos, sino los perseguidores, y no precisamente a pie, ya que iremos en unos insólitos y sofisticados vehículos, mezcla de nave espacial y de automóvil. Preparaos para entrar en el mundo de «Megarace», donde la emoción y velocidad están totalmente aseguradas.

Megarace

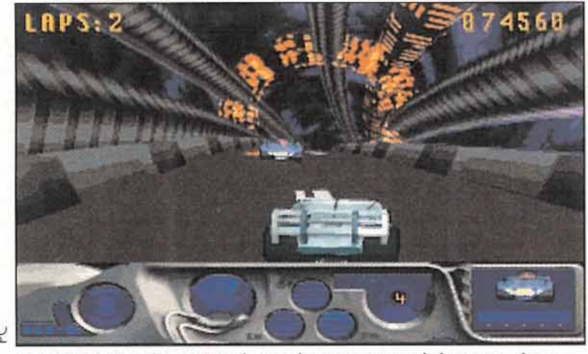
- **CRYO/ THE SOFTWARE TOOLWORKS**
- Disponible: **PC CD-ROM**
- T. Gráfica: **VGA**
- **ARCADE**

Ocho poderosas máquinas

Estos extraños, y a la vez bellos, vehículos son los que tendremos que conducir a lo largo de los dieciséis sinuosos y complicados circuitos que «Megarace» nos ofrece. Cada uno dispone de ciertas características técnicas que los hacen más apropiados para una carrera u otra. Los hay para todos los gustos: algunos poseen mucha velocidad punta; otros cuentan con un potente blindaje para hacerlos más resistentes a los choques; los hay que suplen sus carencias de velocidad y resistencia con una mayor potencia de disparo, etc. Elijamos el que elijamos, montarnos en uno de estos coches y lanzarnos a toda velocidad, en una feroz lucha, será toda una excitante experiencia.

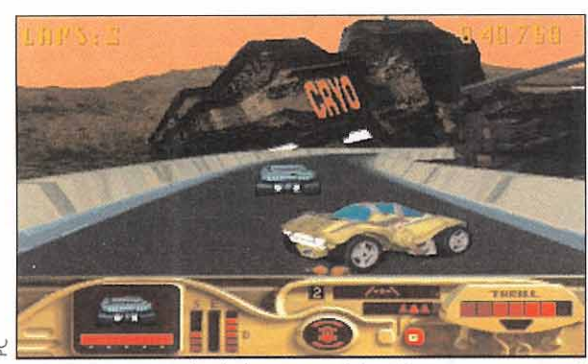


En «Megarace» se nos presenta un concurso televisivo donde un participante llamado Enforcer, a los mandos de un sofisticado vehículo de competición, tendrá que adentrarse por unas autopistas especiales hasta acabar con un determinado número de coches. El problema reside en que esos coches están pilotados por peligrosas bandas de criminales, contratadas por la cadena de televisión que organiza el concurso...



PC
Un túnel puede ser un buen lugar para adelantar a los coches que nos impiden avanzar en nuestro objetivo.

PC
Este es uno de los perfiles del circuito de la carrera. El peligro esquiva los edificios de la ciudad.




PC
Estamos a punto de deshacernos del coche que nos corta el paso. Un simple empujón y a por el siguiente.



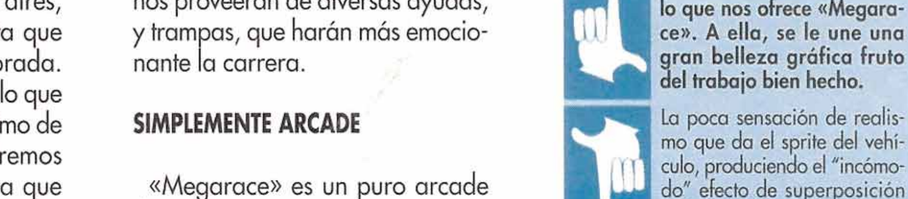
PC
La entrada a la curva es muy arriesgada. Según cómo la tomemos, podremos salir bien parados...

ALGO MÁS QUE CORRER

Dieciséis son los circuitos que nos esperan, todos ellos de un trazado sinuoso y espectacular, por los que circulan las más peligrosas bandas del planeta. Al principio, dispondremos de tres excelentes vehículos, cada uno de ellos con sus propias características de potencia y maniobrabilidad. Nuestro objetivo consistirá en recorrer los circuitos hasta echar de ellos a todos los componentes de las bandas, incluidos sus jefes. Si conseguimos acabar con un jefe, su coche se pondrá a nuestra disposición para la próxima carrera, hasta obtener un total de ocho máquinas para utilizar en sucesivas participaciones.

VENCER O MORIR

Hay dos formas de acabar con los conductores enemigos: chocarnos repetidamente contra ellos hasta aplastarlos en los muros laterales; o hacerlos saltar por lo aires, disparando con la metralleta que nuestro coche tiene incorporada. La munición es limitada, por lo que deberemos hacer un uso óptimo de ella; del mismo modo tendremos cuidado con los choques, ya que nuestro vehículo se puede deteriorar en exceso y volar en mil pedazos. Para ello, controlaremos continuamente nuestro indicador de energía, reponiéndolo para evitar que se quede a cero. Para efectuar dicha operación, a lo largo del trazado de las autopistas se encuentran dibujados en el suelo varios iconos que, ademas de reponer el nivel de energía y de munición, nos proveerán de diversas ayudas, y trampas, que harán más emocionante la carrera.



SIMPLEMENTE ARCADE

«Megarace» es un puro arcade de carreras, que posee una excelente calidad gráfica y sonora. Los escenarios y diseño de los circuitos están realizados en 3D y con una enorme riqueza de detalle y colorido. Mención especial merece también la presentación: una larga y estupenda secuencia cinematográfica. Tampoco podemos obviar las escenas animadas donde aparece un peculiar presentador, que pone un toque de humor al desarrollo del juego. En cuanto al movimiento, los escenarios y el fondo poseen un buen scroll, no así las animaciones de los coches que resultan un tanto parcas. Afortunadamente, este "pequeño" defecto, no afecta a la jugabilidad del programa, que resulta muy adictivo gracias a su progresiva dificultad.

«Megarace» gustará a todos los usuarios de CD-ROM, sean o no fanáticos de los arcades.

E.R.F.

78

ORIGINALIDAD	60
GRÁFICOS	80
ADICCIÓN	85
SONIDO	76
DIFICULTAD	75
ANIMACIÓN	75



Una elevadísima adicción es lo que nos ofrece «Megarace». A ella, se le une una gran belleza gráfica fruto del trabajo bien hecho.



La poca sensación de realismo que da el sprite del vehículo, produciendo el "incómodo" efecto de superposición en la pantalla.

TODO POR Igor

Objetivo Uikokahonia

Ya no es un sueño, por fin es una realidad: una aventura gráfica totalmente española viene a irrumpir con fuerza en el mercado del software de entretenimiento. Desde luego no lo tiene nada fácil, ya que dicho mercado está prácticamente monopolizado por las superpoderosas LucasArts y Sierra. Pero ganas, desde luego, no faltan dentro del seno de Péndulo Studios, que se encuentran muy satisfechos de su producto. Y no es para menos, ya que «Igor Objetivo Uikokahonia», posee una calidad que nada tiene que envidiar a aventuras como «Space Quest», «Monkey Island» o a la mismísima «Indiana Jones and the Fate of Atlantis».

PC

- PÉNDULO STUDIOS
- DISPONIBLE: PC
- T. GRÁFICA: VGA
- AVENTURA GRÁFICA

Pues sí, ciertamente ya es una realidad un juego programado y producido íntegramente en nuestro país, y por españoles. Estas páginas se visten de gala para dar cabida a una aventura que dará mucho que hablar y que, sin duda, se convertirá en un producto imprescindible para cualquier fanático o simple aficionado al género de las aventuras gráficas.

La trama del juego no trata de descubrir un ídolo perdido hace millones de años, o convertirnos en un poderoso mago, o trasladarnos a una época futura llena de peligros. El desarrollo es algo más simple que todo eso, pero superdivertidísimo, ya que el escenario elegido es un ambiente muy al estilo de las películas norteamericanas, basadas en los desmadres que se organizan en las vidas de unos estudiantes de universidad.

EL SUEÑO DE IGOR

En este caso la acción se centra en un solo personaje llamado Igor, cuya personalidad nos tocará asumir a lo largo de toda la aventura. Todo comienza cuando nuestro peculiar protagonista se encontraba dando un paseo por el campus, intentando quitarse de la cabeza a su nueva compañera de facultad. Laura era, en verdad, la chica que cualquier muchacho desearía tener por novia; rubia, inteligente con un cuerpo de ensueño..., en fin, la mujer perfecta. Pero por más que Igor lo intentaba, Laura "pasaba" de él olímpicamente.

Se encontraba caminando sin rumbo fijo cuando reconoció la voz de Laura, que estaba hablando con Philip, el guapito de la universidad –además del más engreído y despreciable del mundo, al menos para Igor...–. Estaban conversando sobre un viaje que la cátedra de Biología iba a realizar a una isla perdida en mitad del océano, llamada Uikokahonia, al que Laura iba a asistir. Igor pensó que sería una oportunidad ideal para conquistar a Laura, a orillas de una playa de la paradisiaca isla; allí sería imposible que se resistiese a sus encantos. Claro que antes tendría que librarse del molesto de Philip, aunque este no era el mayor problema...

La culminación de un sueño



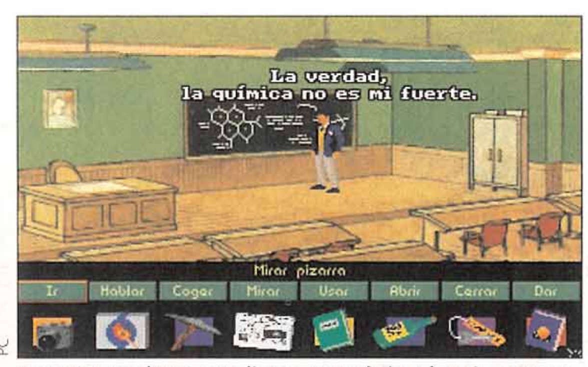
La historia de Péndulo Studios es la historia de muchas de las compañías de software de entretenimiento españolas que, a duras penas, consiguen sobrevivir. Al menos ellos han conseguido lo que otros esperan con deseo: ver producido uno de sus programas.

Y todo ello gracias al empeño y la ilusión de sus programadores Ramón Hernáez, Miguel Ángel Ramos, Felipe Gómez y Rafael Latiegui. Estos cuatro jóvenes, ayudados de un dibujante y un músico, pueden ser el punto de partida para que el software de entretenimiento español pueda volver a ser algo más que una promesa. Y lo que ya no es una promesa es que por fin contamos con una aventura gráfica española que abrirá una brecha para todos los programadores hispanos que se aventuren en esas complicados y difíciles tierras.

TRES OBJETIVOS A CUMPLIR

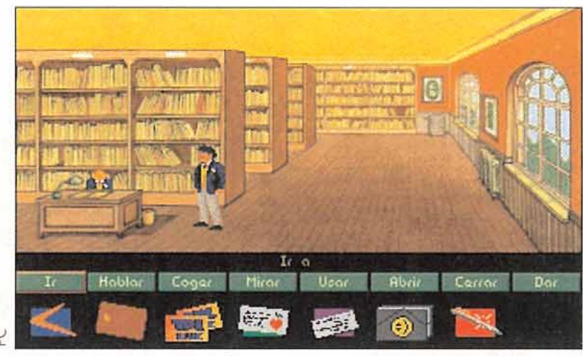
El mayor inconveniente está en los requisitos imprescindibles que se necesitan para poder asistir a dicho viaje, requisitos que Igor no tiene y que son los objetivos a cumplir en el juego. El primero es matricularse en la asignatura de Biología, cosa que no agrada a nuestro protagonista ya que es la más difícil de todas. El segundo consiste en presentar un trabajo especial de fin de semestre, que, por supuesto, tampoco tiene hecho. Y el tercero conseguir la cantidad de dinero suficiente para costearse los gastos del viaje.

A partir de aquí tendremos que hacer un uso indiscriminado de nuestra lógica y capacidad de razonamiento, así como de los distintos verbos que nos permiten re-



PC

Igor no es un buen estudiante, pero da igual. Lo importante es que tiene una "fuerza de voluntad" increíble...



PC

Creemos que esta es la primera vez que nuestro héroe español..., pisa una biblioteca. Siempre hay una primera vez.



PC

También en los jardines del campus Igor hará amistad con los personajes más extraños que nos podamos imaginar.



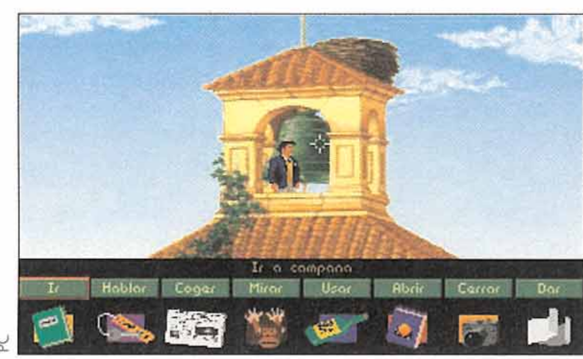
PC

Y cerca de un riachuelo tendremos la inesperada visita de un individuo que nos resolverá bastantes dudas.



PC

No hay habitaciones tan ordenadas y acogedoras como la de Igor. Se nota lo bien educado que está...



PC

Aunque parezca mentira, el campanario, con lo pequeño que es, es uno de los lugares más concurridos del campus.

alizar las diferentes opciones. Verbos que manejaremos por medio de un interface, muy al estilo de los juegos de LucasArts. La utilización de dicho interface es sencilla; bastará señalar con el puntero en una zona específica de la pantalla, para realizar la acción deseada. Estas serán las típicas de Ir, Hablar, Coger, Mirar, Usar, Abrir, Cerrar y Dar.

Debajo de la línea de verbos encontraremos una pequeña ventana que tiene dos funciones: una es la de servirnos como inventario y la otra como intérprete para cuando tengamos que hablar con los distintos personajes del juego. Hablando de personajes, estos son una constante estupenda a lo largo de la aventura. Están caricaturizados de una manera genial, lo que les da un buen toque humorístico. Los encontraremos de todas las personalidades y comportamientos que imaginemos..., por lo que no faltará el típico empollón, la fea de la clase, el Decano borrachín, un cura huraño, la despistada secretaria, etc.

UNA AVENTURA JUGABLE

«Igor Objetivo Uikokahonia» es un programa muy jugable. Sus programadores son, ante todo, jugadores y grandes adeptos a las aventuras gráficas, por ello saben lo que le gusta al público.

Su aventura gráfica la han configurado a base de un montón de puzzles lógicos, de forma que el usuario no se desmoralice a las primeras de cambio intentando pasar una pantalla o al quedarse completamente bloqueado. Todo se ha ideado para que no tengamos que estar salvando cada vez que avanzamos un pequeño paso. Podremos experimentar todo lo que deseemos, sin temor a que nos maten y tengamos que empezar de nuevo desde el principio. Unicamente existe un final, y ese es acabarse la aventura.

Desde el punto de vista técnico, esta aventura es muy buena. Las pantallas del juego están digitalizadas a partir de ilustraciones dibujadas previamente. En cuanto a las animaciones y movimiento, tenemos que decir que nos ha dejado gratamente satisfechos. Y un apartado que queremos destacar especialmente es el del sonido. Este es magnífico tanto a nivel de banda sonora como de efectos, donde cada situación tiene su propia y envolvente melodía y cada acción su correspondiente efecto.

Tenemos que decir que para ser el primer proyecto que los chicos de Péndulo realizan, no les ha salido nada, pero que nada mal. «Igor Objetivo Uikokahonia» no es una aventura más, y de vosotros depende que ésta y su equipo de programación sigan ofreciéndonos futuros juegos tan buenos o mejores que este.

E.R.F.



ORIGINALIDAD	70
GRÁFICOS	85
ADICCIÓN	89
SONIDO	86
DIFICULTAD	80
ANIMACIÓN	79

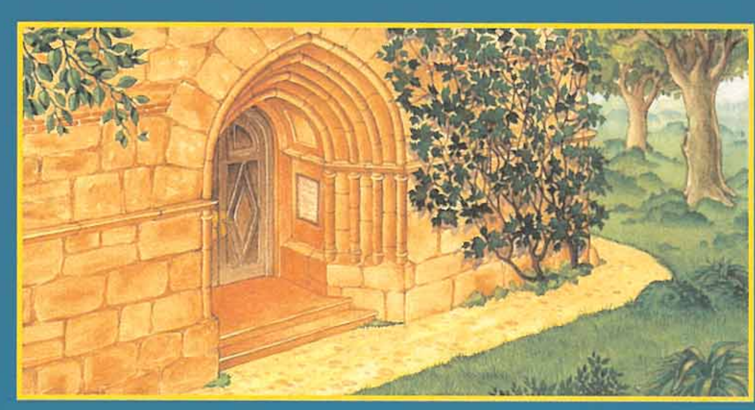


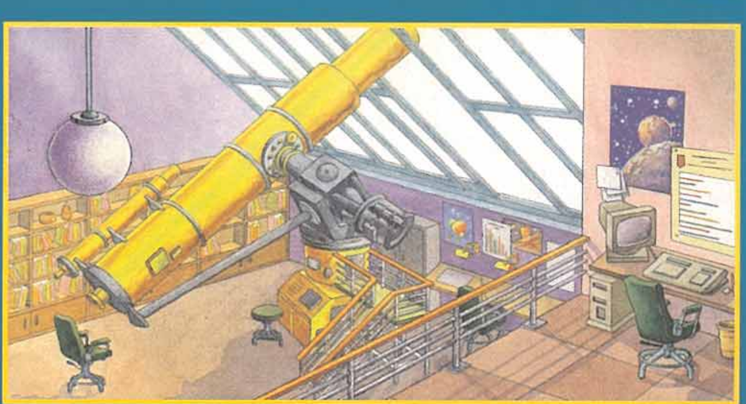
El estupendo argumento y buenísima jugabilidad que la aventura ofrece... Y, para colmo, es de aquí, un producto totalmente nacional.

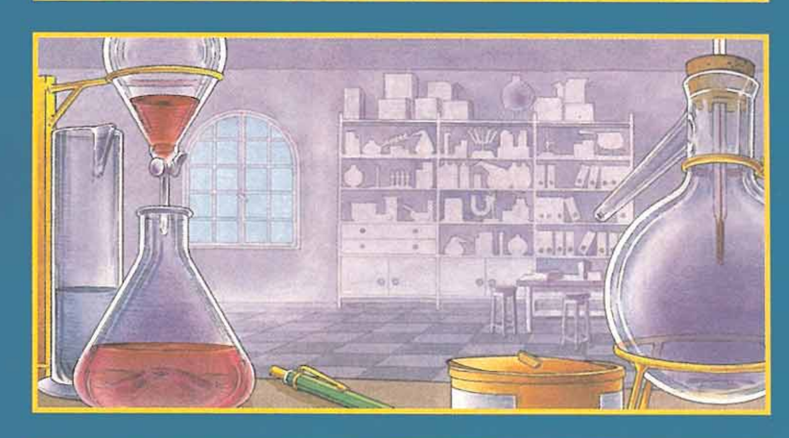


Que todo se quede en casa y no salga de nuestras fronteras. Sería muy bueno que en Europa se fueran enterando de nuestros productos.

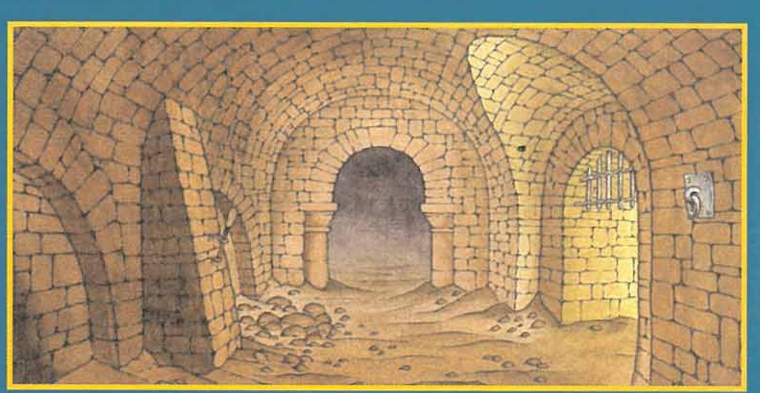
Los decorados de la aventura









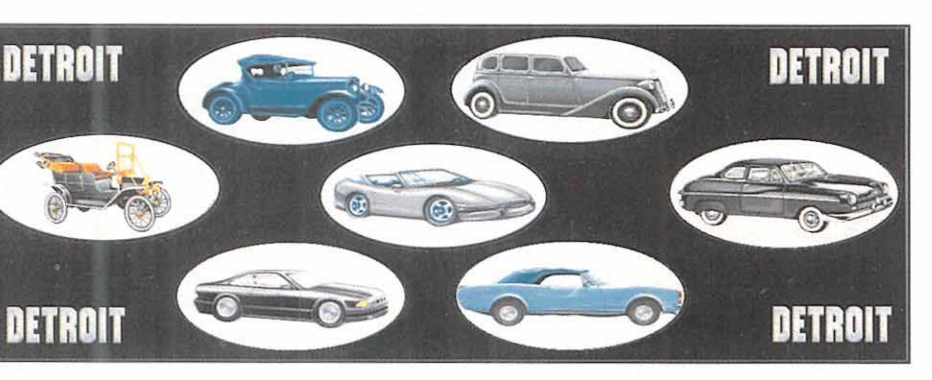


Los chicos de Péndulo Studios no sólo son grandes programadores, sino que también han sabido rodearse de profesionales para dar a su juego un estilo muy peculiar. Como la música de Esteban Moreno no os la podemos mostrar..., lo que sí os enseñaremos es el trabajo de Carlos Veredas, un artista del pincel, que ha sido el autor de estos bocetos que sirven de escenarios para las aventuras de Igor. Como veis, la calidad de estas ilustraciones es muy alta.

EL COCHE DE TUS SUEÑOS

DETROIT

Mucho ha cambiado el mundo de la automoción desde que Henry Ford, allá por el año 1908, fabricara el modelo T, el primer automóvil construido en serie. Detroit, la que se ha llamado la capital del automóvil, fue la ciudad que más directamente ha atestiguado estos cambios. Este programa de Impressions es como un pequeño homenaje a esos artefactos que son los coches; un juego en plan estrategia, donde podremos convertirnos en unos auténticos magnates de la industria automovilística.



- IMPRESSIONS
- Disponible: PC
- T. Gráfica: VGA
- Estrategia

Parece mentira cómo, en apenas un siglo, han evolucionado los coches... Lo que en un principio se concibió como capricho, hoy se ha convertido en todo un potencial industrial, del cual depende la economía de muchos países. Sin duda, una de las cunas emblemáticas de esta industria fue Detroit.

«Detroit» es un juego de estrategia, donde nuestro cometido consistirá en crear un holding de producción de automóviles capaz de competir contra otras tres marcas.

CIEN AÑOS DE HISTORIA

El juego transcurre entre los años 1908 y 2008, período durante el cual deberemos levantar una fábrica rentable, partiendo de un capital cuya cantidad irá en función del nivel de dificultad que hayamos escogido. ,Comenzamos ante un "mapamundi" dividido en varias partes, en el que marcamos la zona donde deseamos montar nuestra primera oficina y factoría de producción. Después, accedemos a la pantalla principal –representada por los distintos edificios que conforman nuestra compañía–, que es donde están las opciones de manejo del juego.

Una vez que contamos con una fábrica, lo primero que debemos hacer es diseñar nuestro primer coche. Ésta es una de las facetas más atractivas del juego, ya que podemos crearlo a nuestro antojo. El volumen total del auto consta de tres partes: el capó, el cuerpo y el maletero. Al principio no disponemos de muchos patrones, pero a medida que pasan los años, aumenta la cantidad y es posible elaborar infinidad de modelos diferentes.

Tras obtener el diseño definitivo, hemos de fabricarlo en la cadena de montaje, a la que previamente se ha asignado un número de empleados y técnicos. Hay que tener en cuenta que cuantos más trabajadores participen, más rápida irá la producción, pero los costes también se incrementarán. Respecto a los técnicos, su papel es fundamental para el crecimiento de la compañía, pues de ellos depende el que en un futuro dispongamos de unos coches más aerodinámicos y modernos, con ABS, cinturones de seguridad...

La evolución de los coches

En este recuadro os podéis hacer una idea de cómo se han desarrollado, se desarrollan y se desarrollarán los automóviles. Gracias a «Detroit», el futuro de la industria del coche no tendrá ningún secreto para vosotros, y llegaréis a conocer su pasado casi mejor que sus propios inventores...

PODEROSA PUBLICIDAD

Durante el proceso de fabricación, es importante que demos ya a conocer nuestro producto. Para ello nada mejor que invertir en publicidad: revistas, periódicos, carteles callejeros, anuncios, etc.

Si todo va bien y las ventas son satisfactorias, el capital aumentará, con lo que no vendrá mal expansionarnos fuera de nuestras fronteras. Pero, para realizar esta operación, hemos de hacer nuevas inversiones en material, investigación, empleados..., por lo que debemos ser cuidadosos.

Por otro lado, según pase el tiempo, los clientes demandarán coches más seguros, y con una línea más estilizada. Por ello, tenemos que incorporar a los automóviles cualquier avance tecnológico descubierto por nuestros técnicos.

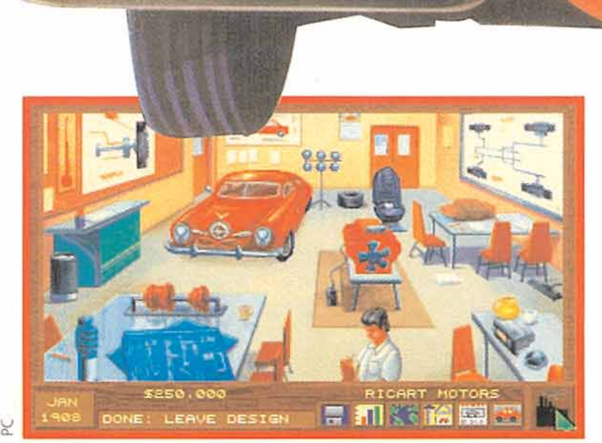
NUESTRA OPINIÓN

«Detroit» es un juego de estrategia interesante y original, pues, que nosotros recordemos, nunca habíamos trabajado como estrategas de una compañía automovilística. El desarrollo es bastante entretenido y, antes de que os deis cuenta, estaréis enganchados construyendo coches sin parar. Además podemos competir contra la máquina o contra tres jugadores humanos, con lo que el reto resulta aún más apasionante.

Técnicamente el programa se mantiene en un buen nivel tanto de gráficos como de sonido, incluso veremos alguna que otra animación, detalle no muy común en la mayoría de este tipo de juegos.

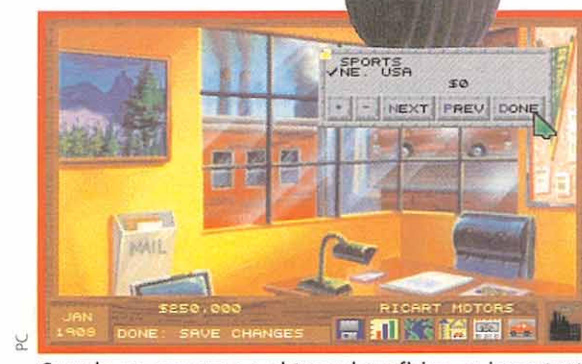
Si vuestra ilusión ha sido siempre la de convertiros en unos superpoderosos de la industria de automoción, Impressions os lo pone al alcance de la mano con este «Detroit», un gran título.

E.R.F.



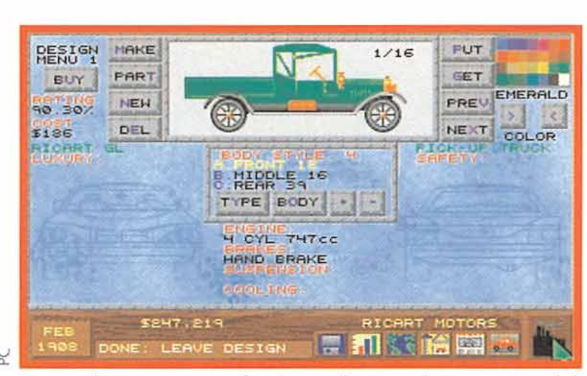
PC

Por supuesto, nuestra compañía debe estar compuesta por un número adecuado de técnicos y operarios.



PC

Cuando comencemos a obtener beneficios, es importante pensar en abrir filiales más allá de nuestras fronteras.



PC

Los coches se van perfeccionando con el transcurso del tiempo pues las exigencias de los usuarios aumentan.



PC

A la hora de elaborar un automóvil hay que tener en cuenta múltiples factores para que el resultado sea de calidad.

79

ORIGINALIDAD	76
GRÁFICOS	70
ADICCIÓN	80
SONIDO	75
DIFICULTAD	79
ANIMACIÓN	61

Lo que más llama la atención es, sin duda, la parte en la que nos toca construir los distintos coches, creando infinidad de modelos.



Lo más desesperante es la lentitud con la que el programa responde a la pulsación del ratón en las diferentes opciones de los menús.

Yumemi MYSTERY MANSION

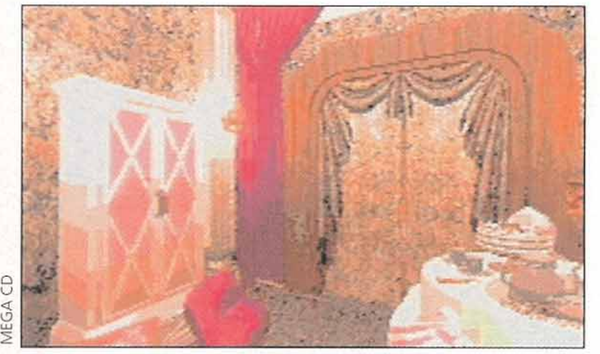
Espectáculo visual

Exprimiendo al máximo las posibilidades de programación que ofrece el Mega CD, Sega presenta lo que puede ser considerado como uno de los programas más originales que ha desarrollado hasta la fecha, sino el más innovador de todos.



¿R.V. EN MEGA CD?

Quizá sea algo exagerado, no lo vamos a negar pero, desde luego, tampoco es descabellado afirmar que «Yumemi Mistery Mansion» es lo más parecido a un entorno de R.V. que se ha podido contemplar en el Mega CD. Su particular concepción, muy parecida a la del «The 7th Guest» -con el que resulta casi inevitable la comparación, repetimos-, nos obliga a plantear más de un interrogante. Si ya es posible contemplar esto, hoy en día, ¿qué no nos espera con futuras máquinas como la Saturn? ¿Llegaremos a ver algo similar a lo que es una recreativa en el salón de nuestra casa? Aparatos como Mega Drive y Mega CD se están superando día a día de manera increíble para ofrecer al usuario novedades realmente interesantes. Programas como «Yumemi Mistery Mansion» son la mejor prueba. Tan sólo esperamos que esta línea se mantenga durante el mayor tiempo posible



¿Qué harías si te ofrecieran la oportunidad de entrar en una casa encantada, llena de espectros?



¿Te atreverías a tomarte una taza de té en compañías de tan tenebrosos compañeros?



¿Y jugar una partida de billar? ¿Cómo sabrías que la mesa no está encantada como toda la casa?



Una vez que has tomado la determinación de entrar en la casa fantasma, sé valiente y afronta los hechos...

- **SEGA**
- Disponible: **MEGA CD**
- **AVENTURA**

Podría resultar algo exagerado afirmar que la aparición de «Yumemi Mistery Mansion» marca un antes y un después en los juegos de Mega CD. La verdad es que, sin ánimo de entrar en polémicas, el CD que tenemos entre las manos podrá ser amado u odiado, pero no dejará indiferente a nadie. Sorpresa es lo menos que causa contemplar un juego como este. ¿Qué tiene «Yumemi Mistery Mansion» para habernos impactado de tal modo? Bien, ya hemos comentado que no se puede comparar con nada..., al menos con nada que hayamos visto para Mega Drive. Porque sí que existe un referente próximo, aunque en otro formato, que puede dar una ligera idea de por donde van los tiros. Ni más ni menos que «The 7th Guest».

CARRERA CONTRA EL TIEMPO

«Yumemi Mistery Mansion» parte de un argumento casi fantasmal. Una casa encantada se materializa cada cierto tiempo y abre sus puertas a la curiosidad de todo aquel que se atreva a explorar su interior. Pero salir no es tan sencillo como entrar. La tentación de descubrir el misterio que encierra esta mansión, ha llevado a la perdición a muchos hombres y mujeres que creyeron ser más hábiles y astutos de lo que en realidad resultaron. La recompensa a su osadía fue cara y cruel, al ser alcanzados por la maldición de la casa y quedar transformados en mariposas, pequeños seres alados atrapados entre las paredes del inquietante edificio por toda la eternidad.

Nuestro papel es el de un joven cuya hermana pequeña se encuentra prisionera en el caserón. Liberarla no va a ser una tarea nada fácil, porque a la complicación de acabar con una maldición, se une el tiempo que corre en nuestra contra. Una vez que la casa ha encontrado una víctima, al llegar la medianoche desaparecerá para materializarse de nuevo..., nadie sabe cuando.

EL DESAFÍO AL INGENIO

En «Yumemi Mistery Mansion» jamás tendremos oportunidad de contemplar a un personaje protagonista, ya que hace uso de una perspectiva subjetiva –no comparamos, no, pero es igual a como se desarrollaba «The 7th Guest»–. Lo que si podremos apreciar es como se han diseñado unos espectaculares decorados tridimensionales, entre los que podremos movernos con una libertad casi total, explorando todos los rincones de la casa. El control de estos movimientos resulta de lo más simple, ya que con pulsar en el pad en la dirección deseada, nos acercaremos a objetos, abriremos puertas y encontraremos las pistas necesarias para resolver todos los enigmas que se nos planteen. Porque de eso se trata, y no de otra cosa. Todo consiste en abrirnos camino hasta el corazón de la mansión, donde se encuentra retenida la hermana del protagonista. Para ello, la lógica del jugador se ve una y otra vez puesta a prueba.

Y de lo que hablábamos al principio, la innovación que representa el juego para Mega CD, viene demostrada con un simple vistazo a las imágenes que aquí podéis encontrar. Un universo cuasi virtual por el que movernos libremente, con una velocidad bastante apreciable, es la esencia del juego. La pena es que la escasa paleta de la Mega Drive incida negativamente en algunas ocasiones en una resolución de imagen clara. El resto es brillante: sonido, originalidad, adicción... Muy poco hay que achacarle de negativo a este CD que, si os fiáis de nuestra palabra, os tendrá pegados a la pantalla contemplando una pequeña maravilla visual.

F.D.L.

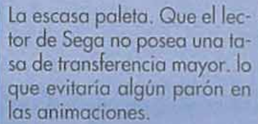




ORIGINALIDAD	90
GRÁFICOS	88
ADICCIÓN	88
SONIDO	89
DIFICULTAD	70
ANIMACIÓN	90



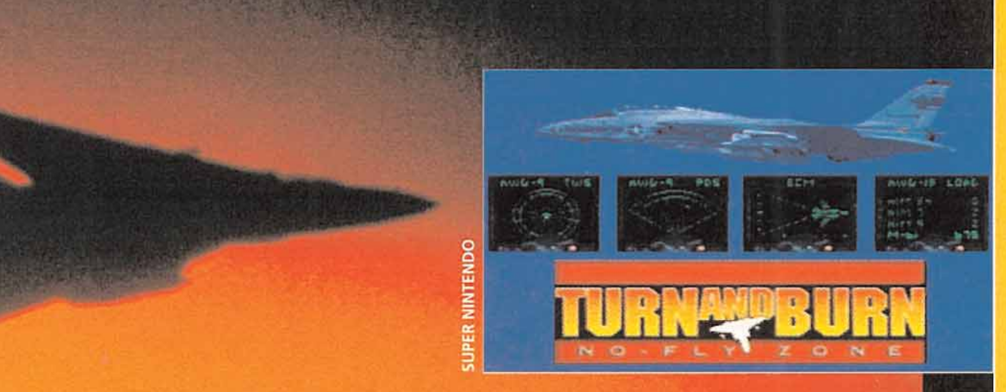
La innovación que presenta sobre la oferta existente de juegos para Mega CD. La gran técnica de que hace gala en todos sus aspectos.



La escasa paleta. Que el lector de Sega no posea una tasa de transferencia mayor, lo que evitaría algún parón en las animaciones.

ACCIÓN A 20.000 METROS DE ALTURA

Seguro que muchos de vosotros ya empezábais a echar de menos un juego al estilo del mítico «Afterburner», aquel frenético arcade que nos montaba a bordo de un supersónico caza de combate. Pues olvidar vuestras añoranzas porque llega un cartucho muy en la línea del título citado pero con muchas y muy buenas novedades, que hacen de él un juego verdaderamente recomendable.



¿Arcade o simulador?

A pesar de su desarrollo arcade, «Turn and Burn» posee aspectos típicos de los simuladores de vuelo para PC. Uno de ellos es el modo de visión subjetivo, donde el juego nos sitúa a bordo de la cabina del avión, lo que proporciona al jugador un mayor realismo. El siguiente aspecto, es el display que se encuentra en la parte central del panel de mandos. Esta pequeña pantalla es una inestimable fuente de información, a la que no tendremos que perder de vista durante el transcurso de cada misión. En ella se nos avisará de cuándo debemos regresar a la base, si estamos bajos de combustible, la cantidad de misiles que nos quedan, la situación de los cazas enemigos, y un montón de valiosos datos.

TURN AND BURN: NO-FLY ZONE

- ABSOLUTE
- Disponible: SUPER NINTENDO
- ARCADE

Siendo puramente un arcade, «Turn And Burn: No-Fly Zone» incorpora ligeros toques de simulador de vuelo... Pero tranquilos, y que no cunda el pánico: hemos dicho solamente ligeros aspectos. Aunque básicamente el desarrollo del juego se limita a derribar todo avión que encontremos dentro de nuestro espacio aéreo, no penséis que todo va a consistir en disparar sin más contra lo que se mueva. Además de localizar a los distintos objetivos enemigos, tanto de tierra como de aire, tendremos que despegar, aterrizar, esquivar misiles, localizar enemigos por medio de radar, etc.



Nos acercamos a nuestro objetivo y estamos ya dispuestos a dejar bien claro quien es el que manda en el aire.



También cuando el color del cielo es practicamente negro, sabremos dónde están nuestros enemigos.



La línea del horizonte se vuelve, paradójicamente vertical y nuestra estabilidad corre peligro.



Esta hermosa imagen nos hace recapacitar..., pensamos en cuánto tiempo tardaremos en volver "a casa".

ÍDOLOS DEL AIRE

Pero primero vamos a situaros en ambiente, para que os hagáis una idea de lo que os vais a encontrar en el juego. Nos alistaremos en las fuerzas aéreas norteamericanas, y estaremos destinados a una zona hostil donde se suceden innumerables ataques contra nuestras posiciones. A bordo de un flamante F-14 Tomcat, tendremos que tomar parte en diferentes misiones de vuelo, donde nos tocará aniquilar distintos objetivos estratégicos. Dichos objetivos irán desde derribar un Mig enemigo o un gigantesco avión radar, hasta destruir toda una fortaleza terrestre blindada. Para hacerlo, contaremos con tres tipos de misiles aire-aire, y una ametralladora de gran calibre para acabar con los objetivos de tierra.

La mezcla de arcade y simulador hacen de este cartucho un programa con una tremenda jugabilidad.

Aquí es donde entra el primer aspecto de simulación. Para disparar un misil, primero tendremos que localizarlo sobre un blanco: el momento justo para disparar lo sabremos porque el punto de mira se tornará de color rojo.

Siguiendo con los aspectos de simulación, nuestro puesto de visión será el mismo que encontraríamos si estuviéramos en la cabina del F14. En dicha cabina hallaremos varios indicadores luminosos y un pequeño display que nos serán de gran utilidad. Los indicadores nos avisarán si estamos siendo apuntados por un misil enemigo, si nos encontramos bajos de fuel, o si la altura a la que nos encontramos es excesivamente baja. Mientras que el display situado en la parte central del panel de mandos nos indicará la cantidad de misiles que nos quedan, además de otros datos de interés y, lo que es más importante, el radar que nos desvelará dónde están situados los objetivos a destruir.

FUERA DE LO NORMAL

Absolute ha creado un juego interesante que se sale de lo habitual. Aunque situamos a «Turn And Burn: No-Fly Zone» dentro del género de los arcades, cuenta con una ligera mezcla de factores típica de los simuladores de vuelo, pero sin llegar a ser tan complicado como estos.

Pensamos que el cartucho puede resultar interesante para los fanáticos de los dos géneros, ya que tanto para unos como para otros el juego cuenta con características que dejarán contentos a ambos. Por ejemplo, la calidad técnica puede ser una de ellas, ya que «Turn And Burn: No-Fly Zone» cuenta con uno de los scrolls más suaves que se pueden ver en una Super Nintendo. El movimiento de desplazamiento que recrea es muy bueno; hay que destacar el buen hacer y el detalle de los distintos degradados del mar y de los horizontes.

Gráficamente el juego se porta, ya que los sprites de los aviones, edificios y demás están tan cuidados que parece como si estuvieran digitalizados. Al igual que su sonido, el cual está muy bien conseguido, ofreciendo un nivel de realismo bastante aceptable en todo momento. En cuanto a su jugabilidad, el cartucho cuenta con una cierta variedad de misiones, una ajustada dificultad y un sencillo manejo como para resultarnos lo suficientemente adictivo, y engancharnos durante un rato.

«Turn And Burn: No-Fly Zone» en nada decepcionará a los que disfrutaron con «Afterburner», y a los que busquen un revulsivo de juego en su consola.

E.R.F.

88

ORIGINALIDAD	85
GRÁFICOS	84
ADICCIÓN	87
SONIDO	82
DIFICULTAD	80
ANIMACIÓN	90


Sin duda lo más llamativo de este programa es el suave scroll y el degradado que compone el mar y el horizonte.


Que algunos programadores sigan pensando en la guerra fría y sigan empeñados en lanzarnos a la caza del ruso.

THE JOURNEYMAN PROJECT



Lo mejor que tiene el hombre para saciar sus ansias de viajar por el tiempo es su imaginación... Sin embargo, muchos creen que el pequeño escalón existente entre la realidad y la imaginación es salvable, y que en el futuro podremos trasladarnos a aquel punto de la Historia de la Humanidad que deseemos. Hasta entonces, CD-ROMs como «The Journeyman Project» nos ayudan a prepararnos para saltar al infinito sin movernos de la pantalla de nuestro PC.



- **GAMETEK/ PRESTO STUDIOS**
- Disponible: **PC CD-ROM**
- T.Gráfica: **SVGA**
- **AVENTURA**

Como toda buena obra, «The Journeyman Project» cuenta con una excelente historia que apoya a todo el espectáculo que desfila por la unidad CD de nuestro ordenador. Un tal Dave Flanagan se ha inventado un argumento realmente genial, simple y lógico, y a partir de ahí los grupos de programación Gametek y Presto Studios han dado forma a un juego extraordinario.

A DIEZ AÑOS VISTA

Después de muchos años de penalidades y guerras, los hombres de Caldoria parecen haber entrado en razón: su mundo atraviesa una larga etapa pacífica, de progreso y desarrollo. Por esto mismo, una civilización inteligente procedente de planetas a años luz de Caldoria ha decidido establecer contacto con la metrópolis para mantener una relación de amistad y cooperación. Y les han dado diez años de reflexión a los habitantes de Caldoria para que decidan si quieren ser sus compañeros de viaje o no. Los años pasan pronto y la respuesta de los caldorianos –por supuesto afirmativa– se ve amenazada por un absurdo hecho: durante este tranquilo periodo de diez años, han inventado la Máquina del Tiempo. Esto significa que alguien ha podido viajar al pasado de Caldoria, modificándolo, con lo que la civilización extraterrestre puede no querer hacer efectivo el pacto...

VIAJEROS DEL TIEMPO

Nosotros somos los viajeros del tiempo en el espacio de «The Journeyman Project». Disfrazados como si fuéramos "soldados universales" –con una especie de pantalla que nos tapa un ojo–, debemos viajar al pasado, con la ayuda de la Máquina del Tiempo, para corregir las tres modificaciones temporales que han provocado agentes extraños y que hacen peligrar el presente de Caldoria y su pacto con los amigos extraterrestres.

Iremos al 2190, al 2308 y al 2315, y en cada época "tropezaremos" con distintas amenazas y riesgos que salvaremos con habilidad y suerte, es decir, de la manera que solventamos las dificultades que nos aparecen en cualquier aventura. Pero, por si acaso, dispondremos de una pantalla de "trabajo" –la que va acoplada a nuestro ojo izquierdo– que nos muestra lo que vemos, los objetos que tenemos en el inventario, la dirección que seguimos, la energía que nos queda, etc.



Caldoria..., ese paraíso perdido en el tiempo y el espacio que no conoce su futuro, por culpa de su pasado...



El tiempo jurásico también hará su aparición en este completo CD-ROM. Cuidado con sus habitantes...

La Máquina del Tiempo nos espera para llevarnos a donde nosotros queramos. Todo es cuestión de cifras.

Miles de objetivos pueden ser marcados en nuestros planes, pero sólo tres nos sacarán del desastre de Caldoria.

Nuestro ojo particular



La ventana que se abre en nuestra pantalla no puede ser más completa. Su principal fin es permitirnos avanzar en la aventura que nos propone «The Journeyman Project». Así, contamos, en la parte superior de la misma, con un nivel de energía, una brújula, la fecha en la que nos encontramos y un piloto de alarma cuando estamos bajos de energía. A la izquierda de la ventana disponemos con un módulo de inteligencia artificial que nos suministra información de los peligros que están por venir. Y en la parte inferior se hallan el inventario, sus controles, el banco de biochips con su panel correspondiente y, por supuesto, los botones de movimiento.

NUESTRA OPINIÓN

A nivel gráfico, la estética empleada es la ideal para la trama que desarrolla. Los decorados y personajes que desfilan por nuestra pantalla pueden perfectamente haber salido de una película de ciencia ficción. La música es completamente original y se adapta a la perfección a todas las escenas que nos toca vivir en esta aventura. La manera de avanzar es el único punto flojo del programa, ya que no sólo lo hacemos "pantalla a pantalla", sino que necesitamos un muy buen equipo para que «The Journeyman Project» "corra" bien...

Si queréis ser los líderes del futuro inmediato, probad con «The Journeyman Project».

F.G.M.

92

ORIGINALIDAD	88
GRÁFICOS	92
ADICCIÓN	90
SONIDO	92
DIFICULTAD	88
ANIMACIÓN	92

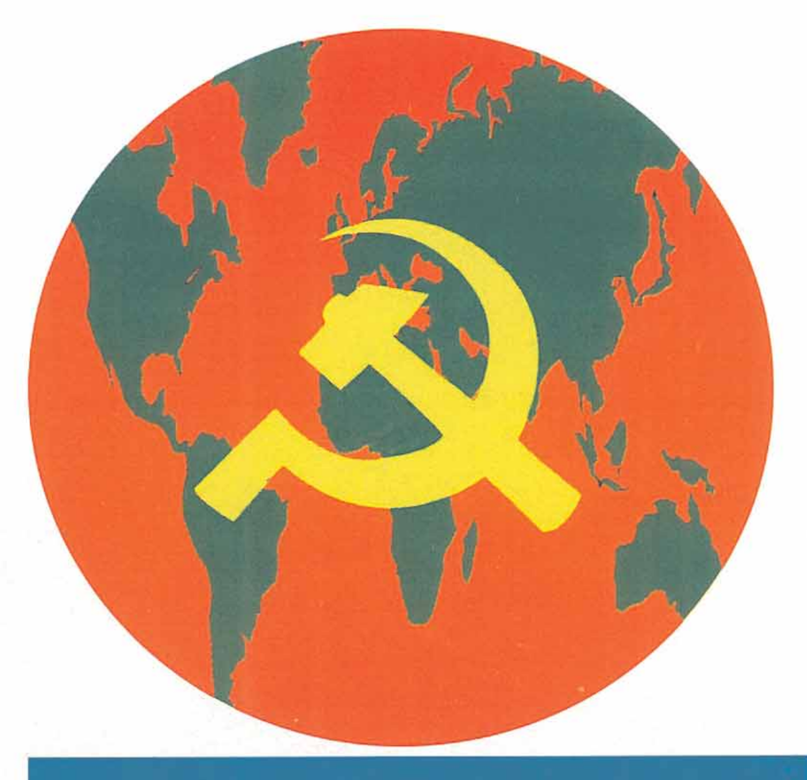


Excelente argumento y no menos buena realización. «The Journeyman Project» está cargado de grandes ideas que influirán en futuros juegos.



Es lento si no tenemos un buen equipo que le sepa arrancar toda la velocidad de que dispone este bien aprovechado CD-ROM.

REDHELL





PC

Al comienzo del juego nos encontramos en un lugar un tanto curioso, la "delegación" americana de la mismísima K.G.B.



PC

La historia la escriben los vencedores, está claro, porque eso de que un solo "camarada" invente la bomba atómica...



PC

Hasta el más pequeño rincón debe ser explorado. La pista más valiosa se puede esconder en cualquier parte.



PC

Sentarse en la silla del jefe resulta un placer sumamente gratificante. Nos podemos llevar, además, mil sorpresas.

La alternativa histórica

Cyberdreams se ha lanzado a la aventura de apadrinar proyectos en los que no intervienen de manera directa. Así es como llega «Red Hell» hasta nuestras manos. El primer producto –salvo error– de la norteamericana Castleworks Gameware aparecido en España. Una aventura gráfica que basa gran parte de su atractivo en su ¿irreal? y fascinante argumento y su elevada dificultad. Un producto, en suma, para iniciados.

- **CASTLEWORKS/CYBERDREAMS**
- Disponible: **PC**
- T. Gráfica: **VGA**
- **AVENTURA GRÁFICA**

La Historia –con mayúsculas– la escriben los vencedores. No se trata de un pensamiento propio, mas es real como la vida misma. Imaginemos, sólo por un momento, que la guerra de Cuba se hubiera decantado del lado español, que Napoleón nunca vivió su Waterloo, que la marcha verde jamás consiguió triunfar, que la revolución de 1917 hubiera sido aplastada por las fuerzas leales al zar, que Alemania se alzó con la victoria en la guerra del 14, que la guerra de secesión de los Estados Unidos finalizó con el triunfo confederado, que la república venció a las fuerzas franquistas, que los conquistadores como Pizarro o Hernán Cortés salieron vapuleados de su "tour" americano o que, sólo por ejemplo, los nazis derrotaron a los aliados en la segunda guerra mundial. ¿Cómo sería hoy el mundo?

Es posible que a estas alturas de la vida las cosas no fueran demasiado diferentes, o tal vez sí. Es posible que, en lugar de vosotros estar leyendo estas líneas y nosotros escribiéndolas, marcháramos todos marcando el paso de la oca en el patio de un recinto militar saludando a una bandera con una cruz gamada, nos dedicáramos a recoger caña de azúcar y algodón para un terrateniente de Carolina del Sur, y hasta que todos estuviéramos hablando en ruso. ¿Por qué en ruso? Y, ¿por qué no?

De esta premisa parte «Red Hell», de una supuesta victoria de los soviets en la segunda guerra mundial, gracias al desarrollo unilateral de la tecnología nuclear, y su posterior dominio sobre la sociedad desarrollada. El caso es que siempre estaremos a expensas de una superpotencia, sean americanos o soviéticos...

NUEVO EN ESTA PLAZA

Cyberdreams da la alternativa a la joven Castleworks en un terreno accidentado para el software como es la vieja Europa. Sin embargo, su primera actuación en el ruedo resulta bastante satisfactoria. «Red Hell» es una aventura al uso que mantiene una estructura básica ciertamente tópica. La principal diferencia que se puede establecer entre éste y otros programas del género reside la inclusión de gráficos y voces digitalizadas en inglés, mas con los textos traducidos al castellano –aunque no estamos ante el primer producto que utiliza semejante técnica–, y un interface de usuario simplificado al máximo.

Claro que, también el primer punto pasa factura a la hora de realizar la instalación, ya que el juego ocupa nada menos que veinticinco megas en un disco duro que no debe estar fragmentado, para evitar que la acción se desarrolle lentamente.

Su complejidad también resulta muy destacable. La lógica resolución de la mayoría de situaciones en las que nos veremos inmersos, no quita que sea bastante difícil dar con la clave adecuada para sortear todos los obstáculos que se nos pongan por delante. ¿Imposible? Tampoco es eso. Pero pensad que es muy probable que un objeto recogido a los cinco minutos de juego no tenga utilidad hasta bien avanzado el mismo. El resultado es una adicción elevada y unos quebraderos de cabeza excelentes.

Quizá lo peor a nivel técnico sea que los decorados y sprites no están excesivamente trabajados, resultando ligeramente simplones en ciertas ocasiones, mientras que en otras se notan detalles de calidad como el cambio de tamaño del protagonista –bastante conseguido– según su situación en la escena.

En definitiva, puede que «Red Hell» no pase a la historia como un clásico, pero desde luego resulta sumamente entretenido y recomendable para los fanáticos de las aventuras complicadas.

F.D.L.

Todo al alcance de la mano

Pese a algún fallo que otro, la simplicidad con que Castleworks ha dotado a «Red Hell» es uno de los aspectos más destacables del programa. Tanto es así, que el interface de usuario –el trillado "point-and-click"– ha sido objeto de una drástica reducción en la mayoría de las opciones disponibles, a través de iconos. Se trata de una buena idea, ya que se evita que el jugador esté probando con cada objeto si lo que debe hacer es encenderlo, empujarlo, tirar de él, leerlo, arrojarlo, etc. En una escena "tipo" como la presente, estos son los puntos básicos a dominar, teniendo en cuenta que con el botón izquierdo del ratón pasamos de un icono a otro, o podemos seleccionarlos directamente con el botón derecho:


PC

(La numeración de los iconos se realiza de izquierda a derecha)

1–Acceso a las opciones de cargar y salvar partidas, salida al DOS, variación de la velocidad del juego, etc.

2–Acceso a información general. Se trata de un supuesto boletín que nos permite conocer ciertos detalles sobre la acción que estamos viviendo.

3–Información general de la zona en la que estamos.

4–Inventario. Prestad mucha atención a los iconos secundarios de esta opción, ya que es bastante fácil desechar un objeto por error, con la papelera.

5–Objeto seleccionado del inventario.

6–Hablar con el resto de los personajes. Las respuestas son automáticas.

7–Andar. Resulta obvio todo comentario.

8–Mirar. Ídem que en el icono anterior.

9–Usar, coger o dar un objeto. Lo que se llama un icono "multifunción".

82

ORIGINALIDAD	70
GRÁFICOS	75
ADICCIÓN	85
SONIDO	88
DIFICULTAD	88
ANIMACIÓN	84

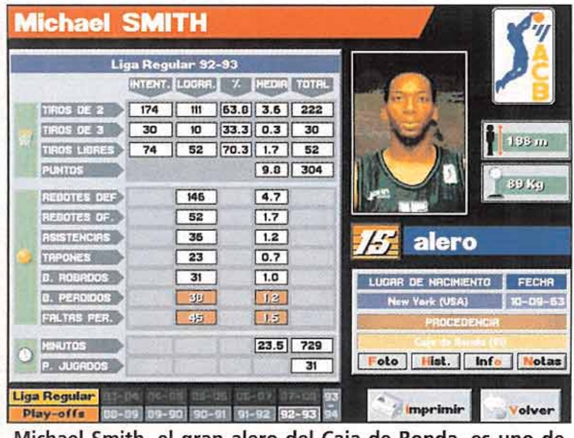

Bastante adictivo pese a su complejidad. Argumento e interface son los aspectos más destacables. También, la traducción al español.


Los gráficos, algo simples, y la necesidad de guiar al personaje constantemente para que no se atasque entre los objetos de cada escena.

PC BASKET

VERSION 2.0 DOS PUNTO CERO

Hablar de Dinamic Multimedia es hablar de una compañía pionera en el campo de realizar software de entretenimiento dentro de nuestras fronteras. Con más de dos centenares de programas realizados a lo largo de sus cerca de diez años de existencia, poco les queda que demostrar. Pero su ansia de superación queda reflejada perfectamente en este programa, «PC Basket 2.0», versión aumentada de aquel que apareció hace un año.

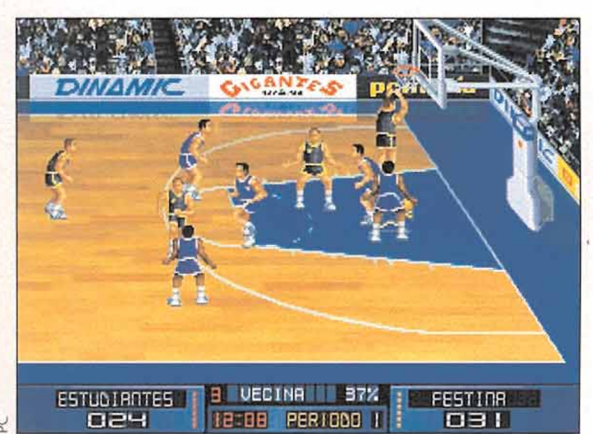


PC

Michael Smith, el gran alero del Caja de Ronda, es uno de los jugadores con mejor estadística de la ACB.

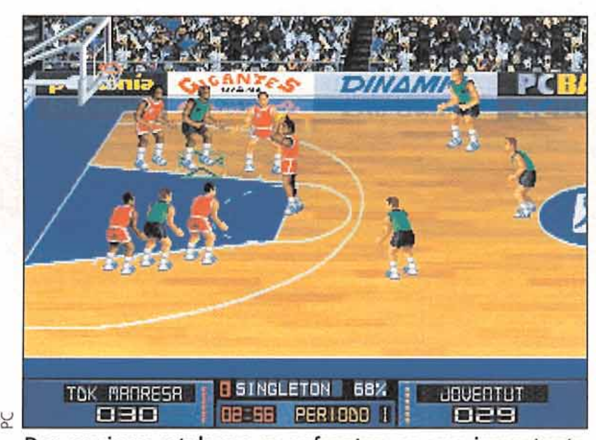
PC

La "Demencia" puede estar muy orgullosa de su equipo, que se nutre principalmente de su cantera.



PC

El Estudiantes se enfrenta al Festina. El equipo madrileño ataca al conjunto andorrano, intentando igualar el marcador.



PC

Dos equipos catalanes se enfrentan en una importante final; se trata del TDK Manresa y del Joventut.

Juega a ganar

- **DINAMIC MULTIMEDIA**
- Disponible: **PC**
- T. Gráfica: **VGA**
- **BASE DE DATOS/DEPORTIVO**

Con respecto a su primera versión, y en todo lo que se refiere a datos de los equipos y de sus componentes, ha sido multiplicado por dos, ya que los conjuntos que aparecen en «PC Basket 2.0» han pasado de ser 8 a 16. Además, los datos que se nos ofrecen de los deportistas son mucho más numerosos, pues se incluyen todas las estadísticas de las once últimas temporadas, tanto de la fase regular como de los play-offs. Éste aspecto es importante, pues el programa ha sido licenciado por la ACB y cuenta con la base de datos que la ACB posee en sus ordenadores.

En las comparaciones, también se incluyen novedades. Si recordáis, antes dichas confrontaciones las podíamos establecer por una serie de datos (tiros de dos, porcentajes, asistencias, peso, puntos totales...), en las que entraban todos los jugadores. Ahora podemos seleccionar los jugadores que deseemos entren en las comparaciones. Esta elección viene dada por los clubes que queramos, o por si son extranjeros o nacionales o ambos.

UN SIMULADOR MÁS SIMULADOR

El simulador de baloncesto ha ganado igualmente muchos enteros. Los play-offs los disputan 16 equipos, y pueden participar el mismo número de personas, cada una de ellas controlando una formación. A continuación, elegiremos el quinteto de salida, así como las tácticas a utilizar en el partido. Y por último, podemos seleccionar el tipo de control (teclado o joystick), la duración del partido, y los tipos de sonidos que queramos.

Una vez dentro del juego, tendremos control absoluto sobre nuestros jugadores. Con ellos podemos pasar, tirar a canasta, robar el balón o realizar tapones. Además, cada uno de ellos tiene una serie de características (velocidad, resistencia, porcentajes de tiro desde diferentes zonas de la cancha...), que confieren al juego un aspecto más realista. El programa incorpora todas las reglas del baloncesto FIBA, incluidas las de tiempo y el tema de las personales.

Y UNA ADICCIÓN POR LAS NUBES

La valoración global que hemos observado en «PC Basket 2.0» no ha podido ser más positiva. Todas las deficiencias que presentaba la primera versión han sido corregidas, y se han añadido nuevas funciones que hacen al programa bastante más atractivo. En cuanto a los gráficos, en las imágenes que acompañan a estas líneas podéis comprobar lo maravillosos que son. Jugadores realizados hasta el más mínimo detalle, cada uno con su camiseta y su estilo propio de juego. Un pabellón repleto de público digitalizado y posteriormente retocado en el ordenador, y con una pista de parqué, con una textura asombrosamente real.

El sonido igualmente es bastante completo. Efectos de los pasos de los jugadores al desplazarse, del balón cuando rebota en el aro, del público gritando y animando, y una melodía pegadiza a cuyo son las "cheer-leaders" bailan para nosotros antes del salto de inicio. Y las animaciones no se han descuidado. Los baloncestistas cuentan con todo tipo de movimientos, desde correr por la cancha, hasta saltar, driblar, presionar al rival o caerse cuando le empujan conforman este importante y conseguido apartado.

O.S.G.

El mejor entrenador

El apartado referente a las tácticas merece un comentario por separado, pues es algo novedoso y que tendrá una gran importancia en el desarrollo del partido. Como podéis ver, se han dividido en dos partes: las de ataque y las de defensa. Comenzando por las segundas, son las que encontramos en la parte izquierda de las pantallas. Hay un total de siete, que se reparten en tres zonales, dos individuales y otras dos mixtas. Las primeras no requieren apenas explicación, pues con ellas lo que se consigue es forzar al equipo a que realice tiros exteriores y la defensa así cierre el rebote. Con las individuales, asignamos a cada jugador un hombre a cubrir, que seguirá por todo el campo. Las mixtas sitúan a tres o cuatro defensores en zona, y al resto los emparejaremos con algunos rivales, preferentemente los bases para marcarlos más de cerca. En cuanto al ataque, no existen unas jugadas determinadas de antemano. En esta ocasión, nuestra labor consistirá en colocar a cada jugador en una serie de posiciones por las que se irá moviendo. De este modo podemos lograr que un alero se mueva por uno de los laterales, el base se quede en la zona exterior, y el pívot circule por la zona a la búsqueda de algún pase interior o del rebote de un tiro lejano. Sin embargo, como decíamos, no existe regla fija, aunque la lógica en estos casos lleva todas las de ganar. De todos modos, vosotros tenéis la última palabra, y de vosotros depende que vuestro equipo llegue a lo más alto.

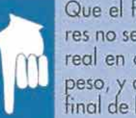
PC

90

DOCUMENTACIÓN	90
GRÁFICOS	89
ADICCIÓN	91
SONIDO	88
DIFICULTAD	81
ANIMACIÓN	89



Que podamos jugar en el simulador, la base de datos haya aumentado y la posibilidad de realizar las comparaciones interactivamente.



Que el físico de los jugadores no se corresponda con el real en cuanto a la altura o peso, y que nos ganen en la final de los play-offs...



DRAGON BALL Z

Tras su exitoso paso por la consola grande de Nintendo, muchas eran las voces que pedían la aparición de «Dragon Ball Z» en Mega Drive. Bandai, consciente de ello, se puso manos a la obra, hasta desarrollar el cartucho que ahora tenemos entre manos, y del que esperamos sea por lo menos tan bueno como el de Super Nintendo.



La segunda parte de la batalla va a comenzar. Los dos rivales están muy igualados y la victoria puede ser de cualquiera.



Los fondos de los escenarios de este juego de lucha son algo sorprendentes. Allí se ve una pequeña montaña...



Una patada y su correspondiente impacto sobre el cuerpo de nuestro oponente. Otra sacudida más y la pelea habrá acabado.



¡A volaaaaar! En el aire sólo pensamos en cómo y cuándo devolver el golpe a nuestro enemigo...



La llegada del héroe

- BANDAI
- Disponible: **MEGA DRIVE, SUPER NINTENDO**
- V. Comentada: **MEGA DRIVE**
- ARCADE

Los usuarios de Mega Drive estamos de enhorabuena, ya que vamos a tener la oportunidad de vivir las aventuras de Goku y compañía en nuestra consola. Y aquí estamos nosotros para contaros sus excelencias.

DOS MEJOR QUE UNO

El cartucho nos presentará dos modos de juego, para que podamos elegir el que más nos guste. El primero es el de combate por las buenas. Se trata de una pelea entre dos luchadores, de los que uno lo controlamos nosotros, mientras que el otro lo puede manejar un amigo o la máquina. En cuanto a limitaciones a la hora de seleccionar un héroe, no existen: dos personas pueden utilizar el mismo personaje aunque uno de los dos cambiará ligeramente la tonalidad del color de su uniforme. El otro es el modo historia. El desarrollo del mismo es similar al de los dibujos animados, ya que su línea argumental se asemeja bastante.

Dependiendo del personaje que hayamos seleccionado, una serie de combates se sucederán, aunque no todos los héroes participarán. Además, el último rival será diferente, y ese será nuestro objetivo.

NUESTRA OPINIÓN

La emoción que nos sobrecogió cuando llegó a nuestras manos el cartucho de «Dragon Ball Z» de Mega Drive fue tal, que no pudimos articular palabra en unos minutos. Tan sólo después de conectarlo en la consola, de nuestra boca salió un "¡Ohhhh!" de asombro. Su calidad desbordaba nuestras mejores previsiones y casi todo lo que habíamos deseado que tuviera, lo poseía. En el apartado gráfico, por empezar por algún sitio, nos encontramos con unos paisajes (un total de nueve diferentes) con gran cantidad de detalles en su realización, a los que tan sólo les falta unos fondos más "góticos", y algún que otro plano de scroll. Pero nada más, ya que los personajes del mismo modo parecen estar más detallados que en la versión de Super Nintendo, aunque su tamaño es algo menor. El sonido, que en principio tendría que ser el punto más flojo, no lo ha sido tanto al final, ya que las melodías son pegadizas, y los efectos de golpes y gritos de guerra, aunque cortos en número, logran ambientar la acción, que al fin y al cabo es lo que cuenta.

En cuanto a la animación, es una pena que las páginas de Micromanía no sean animadas y os podamos ofrecer la suavidad y realismo con la que todos y cada uno de los personajes se mueven por el escenario y ejecutan las casi dos decenas de golpes con que cuentan. Con todo ello, la adicción es muy alta. Casi tanto como el poder de todos los héroes juntos, ya que no se ha descuidado el más mínimo detalle, como el "split-screen", o pantalla perdida, gracias a la cual, podemos luchar desde diferentes lugares del escenario, sin que perdamos de vista al contrario. Así, es difícil que podamos despegarnos de la pantalla, y no disfrutemos de las excelencias de «Dragon Ball Z» de Mega Drive.

O.S.G.

El equipo más buscado



Cuando el Mundial de Fútbol ya ha dado comienzo, y los seleccionadores de todo el mundo buscan su once ideal, Bandai ha conseguido desarrollar el suyo propio. Con Goku en la puerta; Vegeta, Son Gohan, Trunks y el Androide C-18 en la zaga; Perfect Cell, Freezer y Recoom en el centro del campo; Ginew, Piccolo y el nuevo fichaje, Krylin en punta en busca de la victoria. Un auténtico conjunto de lujo, en el que como hemos mencionado, aparece por primera vez el joven Krylin, olvidado en los otros dos juegos de «Bola de Dragon» aparecidos hasta la fecha.

91

ORIGINALIDAD	48
GRÁFICOS	90
ADICCIÓN	92
SONIDO	89
DIFICULTAD	82
ANIMACIÓN	91



Que Goku visite la consola Mega Drive y lo haga a lo grande, es decir, con muy buena calidad en gráficos, sonido y animación.



Poco, aunque se echa en falta un modo torneo para varios jugadores y el tiempo que ha tardado en aparecer en el mercado.

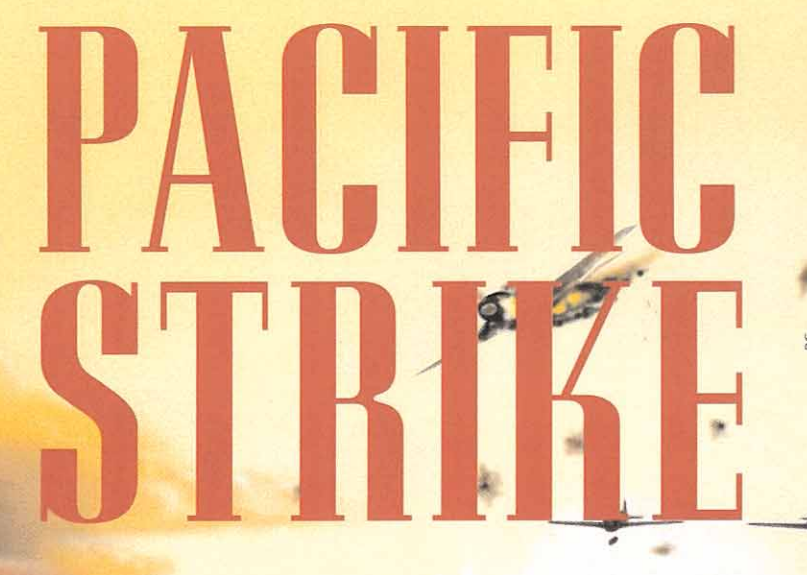
EL RECUERDO DE PEARL HARBOUR

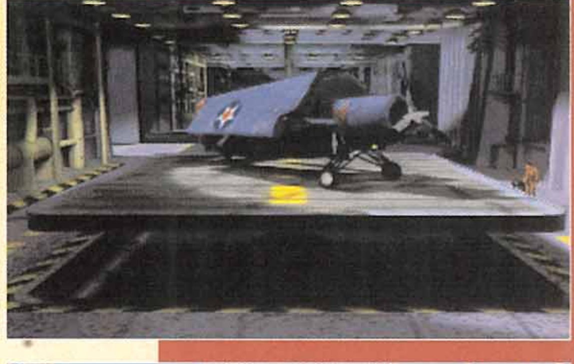


Siguiendo la línea iniciada hace tiempo por «Wing Commander», la última producción Origin se perfila como uno de los mejores programas creados por esta compañía, heredero directo de la técnica utilizada en el estupendo «Strike Commander». Las batallas acaecidas en el Pacífico hace medio siglo, sirven de base argumental para un simulador que ejemplifica a la perfección la filosofía de Chris Roberts en el género, poniendo a disposición del usuario lo que puede ser uno de los grandes éxitos de la temporada.


PC

PACIFIC STRIKE




PC


PC



PC

Sofisticación contra habilidad

Sobre gustos no hay nada escrito, pero cuando la aviónica aún no había hecho acto de presencia en el combate aéreo, la guerra en el cielo era un arte y los pilotos se regían por estrictos códigos de honor. La Segunda Guerra Mundial acabó con ellos. Los herederos de Von Richtofen han pasado de la persecución con ametralladora a los misiles inteligentes que aciertan en un blanco no visible situado a millas y millas de distancia.

Pero aún es posible sentir el arte de la habilidad única del piloto como responsable último de su destino gracias a «Pacific Strike». Si «Strike Commander» destacaba, entre otras muchas cosas, por la fidelidad al trasladar el más moderno armamento al ordenador, «Pacific Strike» lo hace por permitir que el jugador demuestre de lo que es capaz con un joystick en la mano. Si bien es cierto que las opciones automatizadas quitan algo de esencia a muchas acciones, no lo es menos que los usuarios iniciados en el género, encontrarán en este programa uno de los mayores retos a los que se hayan enfrentado hasta el momento. La emoción y la diversión están aseguradas.

- **ORIGIN**
- Disponible: **PC**
- T. Gráfica: **VGA**
- **SIMULADOR DE COMBATE**

Siguiendo el desarrollo histórico de la Segunda Guerra Mundial en el Pacífico, «Pacific Strike» parte de una de las acciones más famosas de la contienda: el ataque japonés a Pearl Harbour.

El desarrollo se basa en presentar siempre sencillez de manejo para objetivos complicados. El toque arcade que posee «Pacific Strike» es muy elevado; tengamos en cuenta que la mayoría de las acciones más complicadas disponen de una opción que lo realiza todo de manera automática.

Pero en el apartado de controles, la nota más destacable es que la ayuda que nos prestaba la aviónica desaparece. La acción es "manual". La precisión en los ataques, por tanto, depende muy mucho de nuestra habilidad como pilotos. Algo que gustará enormemente a los puristas de la acción y los joysticks bien templados. La única ayuda la obtendremos de la radio y la órdenes que demos por este medio a nuestros compañeros de vuelo, que podrán seguirnos en formación, atacar objetivos concretos, cubrir nuestras espaldas, etc.

El juego, a excepción de tras casos de práctica para el combate –ataque a objetivos terrestres, navales o aéreos– sigue un desarrollo lineal. Una misión tras otra que deberemos finalizar con éxito para llegar a la victoria final. Pero, para que no penséis que es necesario estar cinco días seguidos pegados a la pantalla, la opción de salvar y cargar partidas está activa, como en otros juegos de Origin.

CALIDAD ORIGIN

En cuanto a todo lo relacionado con la técnica, «Pacific Strike» puede presumir de igualar, si no superar, a «Strike Commander». Las texturas que presenta el juego, tanto en decorados como en sprites están a una altura increíble. Asimismo, el sonido es uno de los puntos fuertes del programa. Los diferentes efectos digitalizados proporcionan una ambientación excelente al desarrollo de la acción. Y seguramente, pensaréis, todo esto supondrá un espacio en disco duro exagerado, como ocurrió con «Strike Commander». Esto es una verdad a medias, ya que la cifra no es pequeña –veinte megas, nada menos– pero no llega a lo que en su día sucedió con el anterior simulador de la compañía –recordemos que «Strike Commander» ocupaba la nada desdeñable cifra de treinta y cinco megas–.

Lo que sí nos tememos es que el hard recomendable para sacarle todo el jugo al programa debe ser bastante potente. Probado en un 486 DX2 a 66 MHz, los problemas presentados son mínimos, la suavidad es total y la velocidad bastante elevada. Pero en algo inferior, como un 486 DX a 33MHz, la cosa cambia bastante. Pese a que el juego funciona bastante bien, en ocasiones los saltos en las animaciones se dejan sentir, y las maniobras se vuelven algo bruscas. ¿Un fallo de los programadores? Bien, desde luego el caviar no es para comerlo en bocadillos.

F.D.L.

93

ORIGINALIDAD	65
GRÁFICOS	93
ADICCIÓN	90
SONIDO	89
DIFICULTAD	75
ANIMACIÓN	87


La increíble calidad técnica, con la que Origin demuestra una vez más que es una de las mejores compañías del momento.

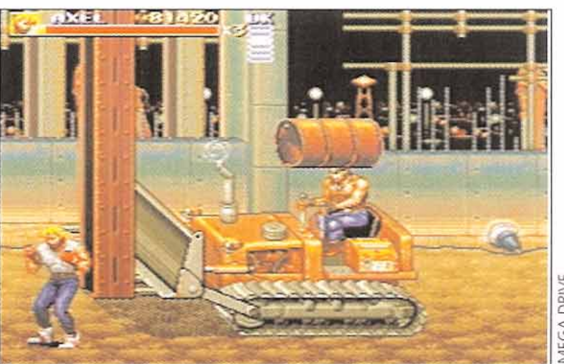

Los excesivamente potentes equipos necesarios para disfrutar a tope del juego. Los Pentium aún no se han convertido en un standard.

No existe el dolor

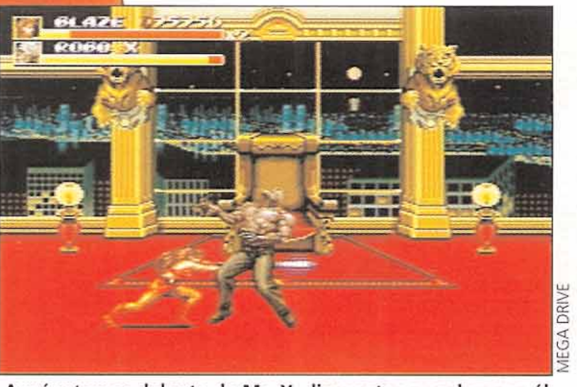
El "beat'em-up" más conocido y espectacular de la historia de Mega Drive se prepara para asestar el golpe definitivo y disipar cualquier duda acerca de la enorme calidad que atesora tras las dos primeras entregas. Axel, Blaze y compañía retornan en un cartucho que hará las delicias de todo el mundo.



A pesar de estar en inferioridad numérica, Blaze no tendrá problemas para acabar con todos los enemigos.



Este muchacho va a tener un intenso dolor de cabeza. Y es que no se puede jugar con un tractor como hace él.



Aquí estamos delante de Mr. X, dispuestos a acabar con él de una vez por todas. Seguro que no se nos escapa.



El parque no es lugar para que gamberros como los que vemos circulen con sus motos. Podrían atropellar a alguien.

Cuando la cosa se pone fea...

...no hay nada mejor que poner en práctica nuestros golpes de artes marciales más contundentes, que nos ayuden a salir de situaciones apuradas. Y para ello nada más efectivo que hacer uso de ciertos movimientos que serían capaces de derribar a un elefante. En las pantallas que acompañan a estas líneas, podéis contemplar algunos de ellos, y tened en cuenta que no supondrán apenas problema a la hora de realizarlos con el pad de control...

STREETS OF RAGE III

- SEGA
- Disponible: **MEGA DRIVE**
- ARCADE

El argumento de la saga de «Streets of Rage» nos presenta la lucha de una serie de personajes contra el malvado Mr. X. Pues bien, en esta tercera parte, dicha lucha continúa, a pesar de que en la entrega anterior creíamos haberlo derrotado para siempre. De nuevo, ha vuelto a hacer de las suyas para que nosotros tengamos la oportunidad de disfrutar con uno de los mejores arcades de lucha que han pasado por Mega Drive en toda su historia.

MÁS PERSONAJES

Un total de siete fases nos esperan repletas de enemigos, a los que tendremos que eliminar haciendo uso de nuestros amplios conocimientos de artes marciales..., así como de algunas armas que encontremos en nuestro recorrido o que quitemos a nuestros rivales. Entre ellas, podremos utilizar cuchillos, espadas, bates de béisbol e incluso granadas de mano. Puede parecer excesivo, pero es que la escoria que nos vamos a encontrar no perdona, y al menor despiste nos mandarán a visitar a los difuntos sin ningún miramiento... Punkies, payasos acróbatas, prostitutas con látigos, guardaespaldas armados hasta los dientes e incluso algún que otro chapero..., conforman el zoológico de enemigos que podremos encontrar.

Esto en lo que se refiere a los malos. Respecto a las fuerzas del bien, disponemos de cuatro personajes a elegir, cada uno de ellos con una serie de habilidades que los hacen diferentes al resto. Ellos son Axel, Blaze, Sammy y Zan. A estos se puede sumar un simpático canguro de nombre Victy, si conseguimos rescatarlo de las manos de un malvado payaso.

DOS DOCENAS DE MEGAS DE PURA ACCIÓN

Una de las principales características de «Streets of Rage 3», aparte de un desarrollo trepidante y una acción endiablada, es la posibilidad de disputar un combate estilo «Street Fighter II» entre dos personas, cada una de ellas controlando a un personaje, y que puede ser el mismo si así lo deseamos. Se juega al mejor de tres asaltos, y cabe la posibilidad de elegir un escenario de entre los diez que el cartucho nos ofrece. Ésta es una novedad digna de elogio posible, entre otras cosas, gracias a los 24 megas de memoria que ocupa el programa.

En lo referente a cuestiones técnicas, destacar que podremos escuchar durante el desarrollo cerca de cuarenta melodías diferentes, un número similar de voces digitalizadas de los personajes y más de un centenar de efectos sonoros varios, entre los que se incluyen golpes, explosiones, el rugir de los motores de las motos... Todo ello con gran calidad, que consigue situarnos en ambiente en cada una de las fases. Fases que, por otro lado, han sido cuidados hasta el más mínimo detalle, incluyéndose varios planos de scroll, e incluso alguna que otra digitalización de fondo que sorprende debido a la poca frecuencia con la que podemos observarla en Mega Drive.

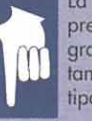
Para finalizar, los movimientos de cada personaje son variados y suaves, y responden con perfección a las órdenes que demos desde nuestro pad de control. Con ello, la adicción y el gusto por este cartucho se elevan hasta límites increíbles, provocando en nosotros una extraña reacción que nos impide dejar de jugar hasta acabar con Mr. X, tarea ardua, pero que podemos hacerla más sencilla si elegimos un nivel de dificultad más bajo desde el menú de opciones, o incrementamos el número de vidas de nuestro protagonista desde el mismo lugar. Sea como fuere, estamos seguros de que disfrutaréis mucho con «Streets of Rage III».

O.S.G.

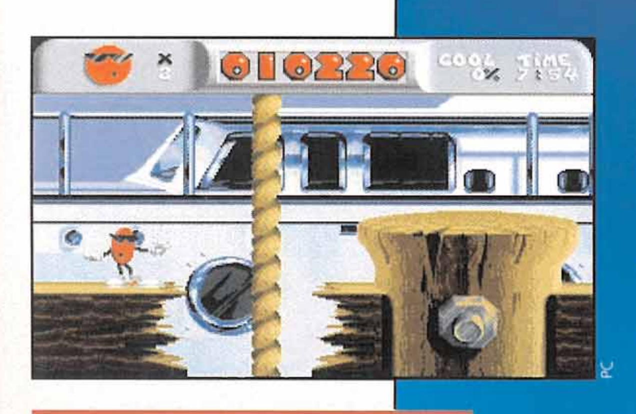


ORIGINALIDAD	56
GRÁFICOS	91
ADICCIÓN	91
SONIDO	89
DIFICULTAD	81
ANIMACIÓN	88

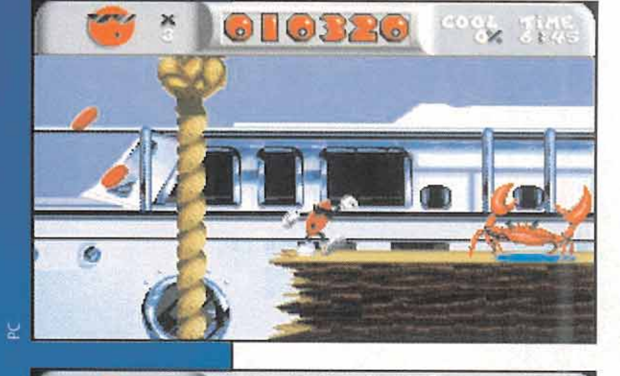

Todo el cartucho es genial, pues los 24 Megas de memoria han sido aprovechados al máximo, incluyendo la opción de combate versus.


La escasa originalidad que presenta, algo a lo que desgraciadamente estamos bastante acostumbrados en este tipo de juegos.

COOL SPOT



Patrocinado por una popular bebida, de la que no os vamos a decir el nombre porque estaría feo, «Cool Spot» hizo su aparición en el mundo de los cartuchos hace apenas un año. Virgin, poco después, tomó la decisión de transformar a PC el código de todos sus lanzamientos para Sega y Nintendo. Este «Cool Spot» demuestra que los compatibles pueden estar a la altura de cualquier consola. Sólo hace falta un buen equipo de programación.









El punto más animado

El protagonista de «Cool Spot» es un pequeño punto de color rojo. Para dotarlo de vida, los diseñadores gráficos del juego estuvieron peleándose con programas de animación hasta conseguir que nuestro pequeño amigo diera la impresión no sólo de estar vivo sino de no querer dejar de estarlo. En la imagen, tenéis un ejemplo de muchas de las cosas que Cool Spot es capaz de hacer durante el transcurso del juego. Los enemigos de Cool también fueron dibujados siguiendo la misma técnica y, aunque su movilidad no es tan variada, sus animaciones son igualmente bastante complejas.

«Cool Spot» es un juego que se caracteriza por su enorme dificultad. Pero que seguro atraerá a todos aquellos que les gusten los arcades tipo consola.

- **VIRGIN**
- Disponible: **PC**
- T. Gráfica: **VGA**
- **ARCADE**

PUNTO Y APARTE

«Cool Spot» es un emocionante arcade con un argumento de lo más simple: la novia de nuestro protagonista, un simpático punto rojo con ojos, gafas oscuras a lo Blues Brothers, brazos y piernas, ha sido raptada y encerrada en una jaula. Nuestra misión será rescatarla. Para hacerlo, deberemos enfrentarnos con todo tipo de criaturas dispuestas a convertirnos en fosfatina al menor descuido. Para acabar cada nivel del juego, tendremos un tiempo límite y obtendremos más puntos si recogemos las fichas que se encuentran dispersas por todas las pantallas.

ANÍMATE, ES DIVERTIDO

Lo que más llama la atención de «Cool Spot» es su sensacional aspecto gráfico. Además, parece enteramente un juego de consola. Da la impresión de que le hemos conectado un cartucho al PC y lo único que nos falta es disponer de un "pad" en lugar de un joystick.

Esto podría ser bueno o malo. Pero, calma en las gradas, la igualdad en este caso es para bien. Todos estamos de acuerdo que el PC tiene peores "scrolles" que las consolas, muchas veces peor sonido y otras menor velocidad en el juego. Pero después de ver «Cool Spot», nos ha surgido una terrible duda: ¿cómo es que se ha "clonado" un programa diseñado para consolas de forma tan sensacional?

Lo mejor de «Cool Spot» es sin duda su adicción y la animación de su personaje principal. Cool salta, se retuerce, dispara, se agacha, cuando cae desde gran altura hace todo tipo de gestos por el aire, baila si nos detenemos un rato... Todo un recital gráfico que unido a un buen sonido, incluso con AdLib, hacen de éste un gran programa.

UN RETO PARA CHICOS HÁBILES

Uno de los problemas de «Cool Spot» es que resulta algo descafeinado. No hay que hacer demasiadas cosas para avanzar y sus programadores suplieron esta sencillez de desarrollo aumentando la dificultad de forma un tanto exagerada.

Y no es por la abundancia de "bichos", ni porque haya que dispararlos muchas veces para acabar con ellos, es principalmente porque aparecen en cualquier dirección y, aunque podemos lanzarles nuestras armas también en cualquier dirección, cuesta mucho hacerlo con un joystick normal o las teclas. Se necesita un "pad" para aprovechar al máximo las capacidades de nuestro "punto". Y un pad no es todavía algo muy común en PC.

Sin embargo la experiencia que –según dicen– es la madre de la ciencia nos enseña que tras pelearnos durante unas cuantas horas con el juego es posible que descubramos la combinación de teclas –los controles del programa son redefinibles– que resulte más cómoda y comencemos a disfrutar de verdad con «Cool Spot».

Y COMO BROCHE FINAL

En resumidas cuentas; «Cool Spot» es un juego técnicamente impecable. En el cuartel general de Virgin han "metido" horas, días y meses de trabajo para conseguir una similitud casi perfecta con la versión de consolas y han logrado que todo funcione bien, scrolles incluidos, hasta en un humilde 386. El sonido del programa es bueno y cualquier tarjeta de audio, hasta las más antiguas, permite disfrutar de él, efectos incluidos. En lo referente a la adicción hay que hacer una salvedad, es complicado hacerse con las teclas y «Cool Spot» no es precisamente fácil, así que los poco aficionados a los arcades es probable que se rompan la cabeza durante mucho tiempo antes de comenzar a avanzar en el juego.

Pero los que esperabais un arcade total, un "consolazo" al PC, tenéis en «Cool Spot» el programa perfecto, divertido, adictivo y muy bien hecho. Todo un bombazo. Un juego de los que marcan un punto y aparte en la historia del software, porque ahora, las versiones para PC de cartuchos tendrán que ser muy buenas. Ya no vale eso de "las diferencias de hardware..." Virgin ha demostrado que se pueden superar, y es que lo hemos dicho siempre, no hay ni buenas ni malas máquinas, lo que hay son buenos y malos programas. Y «Cool Spot» pertenece por derecho propio a la primera categoría.

J.G.V.



88

ORIGINALIDAD	75
GRÁFICOS	85
ADICCIÓN	85
SONIDO	85
DIFICULTAD	90
ANIMACIÓN	90

Lo mejor de «Cool Spot» es su enorme similitud, a nivel técnico, con las primeras versiones para consolas de este arcade.

La dificultad para hacerse con los controles y avanzar en el juego. Puede resultar demasiado frustrante para los poco aficionados a los arcades.

F-14 FLEET DEFENDER

Todos los aficionados a los simuladores de vuelo de alta calidad saben perfectamente quién es Microprose. La empresa norteamericana que más y mejores programas ha lanzado al mercado en los últimos años. Todos conocéis sus mejores obras; «F-15 III», «Harrier Jump Jet», «Gunship 2000», «F-117 A» y un largo etcétera de éxitos. Sus programas siempre han tenido una grandísima calidad gráfica pero también han adolecido de un exceso de "irrealidad" en aras de una mayor jugabilidad.

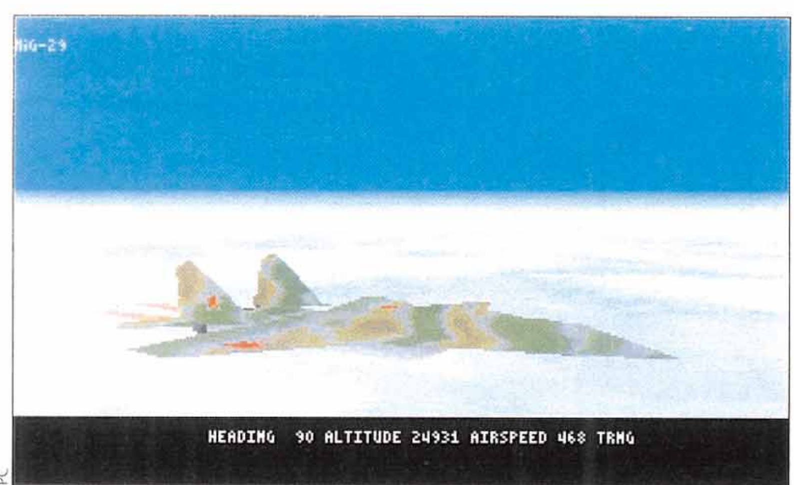


PC
La visión que tenemos de nuestro particular "campo de batalla frontal" nos sitúa en primera línea de nuestros temidos enemigos.



PC
Los paneles de control de piloto y copiloto son una copia exacta de los del avión real. Todo ha sido reproducido al mínimo detalle.

Ingeniería Genética



PC

La calidad gráfica del programa es patente hasta en la decoración de los aviones enemigos. Este MIG-29 nos ataca con las más perversas intenciones...



PC

El manejo del radar de nuestra aeronave requiere muchas horas de práctica para llegar a dominarlo completamente.



PC

Un detalle bastante curioso: nuestro copiloto moverá su cabeza buscando aviones enemigos a nuestro alrededor.



PC

Este es el momento más delicado de todo el vuelo. Nos aproximamos a nuestro barco para aterrizar.

Por otra parte muy pocos en este país conocen a Spectrum Holobyte. Una compañía californiana que está considerada como la más purista y perfeccionista de cuantas se han dedicado a los simuladores de combate aéreo. Spectrum Holobyte ha lanzado pocos títulos al mercado, pero todos han sido auténticos best sellers que perduran hasta nuestros días. Su gran éxito «Falcon 3.0» sentó cátedra hace tres años y sigue siendo una pieza de colección cotizada y en perfectas condiciones de uso hoy en día gracias a una acertada política de actualizaciones.

A parte de «Falcon 3.0» la producción de Spectrum Holobyte ha sido muy escasa pero de altísima calidad, siendo su otro titulo más reseñable «El vuelo del Intruder», una simulación de bombarderos embarcados en portaaviones durante la Guerra de Vietnam, lo más representativo de esta empresa. Al contrario que Microprose, Spectrum Holobyte ha descuidado más los aspectos gráficos y ha puesto un énfasis casi enfermizo en hacer un seguimiento riguroso de las condiciones reales del combate aéreo. Sus manuales son autenticas biblias de obligado seguimiento para los pilotos caseros, y conceptos tales como vuelo en escuadrilla o ataques combinados multi-avión están perfectamente reproducidos en sus juegos.

Recientemente Microprose y Spectrum Holobyte se han fusionado y el juego que traemos a estas páginas es el primer fruto de esta unión. «F-14 Fleet Defender» más que un programa para ordenador es un producto de ingeniería genética en el cual se han juntado las mejores técnicas de ambas compañías. La impactante calidad gráfica de Microprose y la exigente reproducción de la realidad de Spectrum Holobyte. El resultado satisface plenamente todas las expectativas y podemos asegurar que es uno de los mejores simuladores de vuelo que existen y lo seguirá siendo durante mucho tiempo....

Más que un juego para ordenador, «F14 Fleet Defender» es un producto de ingeniería genética en el cual se han juntado las mejores técnicas de Microprose y Spectrum Holobyte.

EL AVIÓN DE TOM CRUISE

El motivo central de «F-14 Fleet Defender» es el Grumman F-14 "TOMCAT" uno de los aviones de combate más poderosos y de más prestigio de la Armada norteamericana. Es el avión que inmortalizó Tom Cruise en la película «Top Gun» y os podemos asegurar que es algo más que una montura bonita para un niñato de Hollywood. El "TOMCAT" ha sido la peor pesadilla de los pilotos soviéticos durante la década de los ochenta y en la actualidad sigue siendo el rey de los aviones de combate embarcados.

Creado para sustituir al F-4 "Phantom" en los portaaviones norteamericanos y armado con los misiles AM-54 Phoenix de largo alcance, el "TOMCAT" es sin duda alguna un avión singular. Pilotado por dos hombres y empujado por dos poderosas turbinas con postquemador, el F-14 fue diseñado inicialmente como interceptador de bombarderos estratégicos soviéticos de largo alcance. Su misión primordial es situarse en una órbita protectora alrededor de su portaaviones y golpear a los posibles enemigos desde una distancia tal que apenas puedan ni enterarse de por dónde les han atacado.

Sin embargo su diseño de alas de geometría variable le confieren una capacidad de maniobra a baja velocidad asombrosa así como la posibilidad de duplicar la velocidad del sonido acelerando rápidamente lo que le sitúa como un potencial avión de combate aéreo cerrado de primer orden. De él ha dicho en cierta ocasión uno de sus pilotos "... puede que haya aviones que vuelen más rápido y otros que vuelen más lento que el 'TOMCAT', pero ninguno hace las dos cosas simultáneamente...".

En este programa vais a poder comprobar todo esto porque, aunque vuestras misiones principales sean las de evitar por todos los medios que vuestro portaaviones sea destruido, también tendréis que escoltar bombarderos aliados y protegerlos de atacantes que os obligaran a entrar en combate cerrado con armas de corto alcance donde vuestros poderosos misiles PHOENIX capaces de destruir un blanco a mas de 100 millas de distancia serán poco menos que inútiles, y tendréis que fiaros de los pequeños "Sidewinders" de corto alcance para salir con éxito del combate.

ESCENARIOS CANDENTES

Después de una magnífica secuencia introductoria con pequeños vídeos del empuje que demos a nuestro joystick.

Este derroche de calidad gráfica se ha llevado también al mundo exterior, y así nos encontramos con un mar con olas reales y un cielo en el que las nubes y el resto de las condiciones atmosféricas están realizadas con un esmero sensacional utilizando el mismo sistema gráfico que vimos en el «F-15 III Strike Eagle».

Los territorios en los que se desarrollan las misiones son dos; El Mediterráneo, siempre problemático debido a la belicosa actitud de los libios de Gadaffi apoyados por la Unión Soviética y El Cabo Norte en Noruega donde la concentración de tropas rusas hace que la situación política sea altamente inestable.

Un poco de historia: "El vuelo del Intruder"

Spectrum Holobyte es sin duda alguna una de las compañías de software más reputadas y de más solido prestigio dentro del mundo de los simuladores de vuelo con varios títulos a sus espaldas de entre los que conviene resaltar «El vuelo del Intruder».

Lanzado al mercado hace ya tres años, «El vuelo del Intruder» es una magnífico simulador basado en la novela homónima del escritor norteamericano Stephen Coonts. Este juego, que pasó absolutamente desapercibido en nuestro mercado, recrea las misiones que durante la Guerra de Vietnam realizaron los bombarderos embarcados Grumman A-6 "Intruder". El Intruder es un pequeño bombardero a reacción biplaza que fue el primer avión capaz de realizar misiones de ataque a suelo de noche y con cualquier tipo de condiciones atmosféricas. Sin ningún tipo de armamento defensivo, los pequeños "Intruders" eran capaces de sobrevolar las posiciones vietnamitas más fuertemente defendidas para soltar su cargamento de bombas y volver a su portaaviones sanos y salvos en la mayoría de los casos.

A veces eran escoltados por los F-4 "Phantom", pero casi siempre volaban en pequeñas escuadrillas solitarias. Spectrum Holobyte supo recrear perfectamente el ambiente bélico en este programa, creando un juego de gran precisión técnica y altísima calidad. Mientras otros fabricantes todavía estaban en pañales, Spectrum Holobyte nos ofrecía la posibilidad de volar acompañado de Wingman, aterrizajes espeluznantes en los portaaviones en mitad de la niebla o la posibilidad de ser piloto o copiloto en el mismo avión.

Los que tuvimos la suerte de jugar con «El vuelo del Intruder» hace tres años aún lo recordamos con cariño e invitamos a los que no lo conocieron a que lo prueben ahora que ya está disponible en España en una edición especial de bajo precio. Gráficamente deja mucho que desear según los estándares actuales, pero al margen de su aspecto, es un juego de primera línea que entretendrá por igual a aficionados y a expertos.

Se podría decir que «F-14 Fleet Defender» es una actualización (o remake como dirían en el cine) de «El vuelo del Intruder» y es que ambos programas tienen demasiados puntos en común como para no pensar que los chicos de Spectrum Holobyte no han caído en la tentación de una segunda parte. Ahora las cosas han cambiado. En «F-14 Fleet Defender» en vez de pilotar un "Intruder", seremos los responsables de su defensa y protección, pero las maniobras de aterrizaje, la comunicación entre aviones, las instrucciones recibidas desde el puente..., todo eso sigue igual.

«El vuelo del Intruder» al igual que «F-15 Strike Eagle» o «F-19 Stealth Fighter» fué un programa pionero en el campo de la simulación, y gracias a él hubo un montón de gente que se fue habituando a combatir en las guerras más famosas, y a pilotar los aviones más exóticos sin tener que moverse de casa. Hoy está trasnochado y arrinconado en el olvido, y sin embargo sigue siendo capaz de pegarnos a la pantalla durante varias horas cada vez que lo desempolvamos y lo volvemos a jugar. Y es que lo que es bueno...

Truco para "ARTISTAS"

En el directorio principal en el que instales el juego, si ejecutas el comando DIR observaras que hay un montón de archivos con la extensión PCX. Estos archivos corresponden a los mapas de bits con los que se decoran los aviones y barcos que encontrarás en el juego. Puedes utilizar cualquier programa de dibujo –por ejemplo «Corel Draw» o «Paintbrush»– para editar estos archivos –haciendo antes una copia de seguridad, por si las moscas– y cambiar los colores de los camuflajes a tu antojo. Deja volar tu imaginación e intenta recrear los auténticos camuflajes de los aviones libios o rusos. O mejor aún; ¿has visto alguna vez un MIG-29 rosa o un PHANTOM verde loro...?

Si luego quieres dejarlo todo como estaba sólo tienes que restaurar los archivos originales y ya está.

CREW: LTJG Carcer
RIO: LTJG Patty
THEATER: Mediterranean
CAMPAIGN:
Carrier Duel

VF-84 JOLLY ROGERS

SQUADRON	SCORE	SORTIES	KILLS	LSO RTNG	STATUS
VF-14 Tophatters	-1000	1	0	0.0	Active
VF-32 Swordsmen	0	10	0	0.7	Active
VF-33 Starfighters	0	0	0	0.0	Pending
VF-41 Black Aces	0	0	0	0.0	Pending
VF-74 Be-Devilers	0	0	0	0.0	Pending
VF-84 Jolly Rogers	2340	2	3	2.0	Pending
VF-102 Diamondbacks	0	0	0	0.0	Pending
VF-103 Sluggers	0	0	0	0.0	Pending
VF-142 Ghostriders	6360	5	5	0.0	Active
VF-143 Pukin' Dogs	0	0	0	0.0	Pending

Edit Pilot
Reset
Campaign
Status
OK
Cancel

MAIN MENU
DIFFICULTY
BEGIN

PC

Podremos elegir en qué escuadrilla queremos alistarnos y se mantendrá un detallado informe sobre nuestros progresos.



PC

Todo está realizado con un magnífico nivel de detalle, incluidos los barcos que surcan los mares sobre los que guerreamos.

Microprose ha fechado la acción del programa en la década de los ochenta, cuando la Unión Soviética estaba en su mejor momento y la presencia norteamericana en aguas del Mediterráneo o del Atlántico Norte era motivo de discusiones y enfrentamientos entre ambas superpotencias.

LA MISIÓN

Una vez decidido el escenario para la campaña, nos inscribimos como pilotos y elegimos la escuadrilla en la que volaremos. La nostalgia nos empuja a volar con la histórica escuadrilla VF84 mas conocida como los "Jolly Rogers" y que existe desde la creación de la aviación embarcada (para los que no lo sepáis, os diremos que "Jolly Roger" era el nombre del barco pirata del Capitán Garfio en el cuento «Peter Pan» y fué el nombre adoptado durante la batalla del Pacífico en la Segunda Guerra Mundial por una escuadrilla de cazas Corsair embarcados en el portaaviones "Enterprise".

Su emblema pasó luego diversos aviones a medida que la flota se modernizaba siendo los F-4 "Phantom" los últimos en llevarlo en la Guerra de Vietnam donde contabilizaron numerosas victorias. Los "Jolly Rogers" junto con los "WolfPack" y los "Sundowners" son las escuadrillas navales más antiguas y más prestigiosas de la armada americana). Así pues el orgulloso emblema de la calavera y las tibias cruzadas sobre fondo negro adornara los timones dobles de nuestro F-14 al tiempo que nos situamos en la cabina sobre la cubierta del portaaviones a punto de ser catapultados hacia el cielo.

La misión consiste en escoltar dos grupos de bombarderos A-6 "Intruder" hasta Libia para destruir varias estaciones de radar y como podéis suponer no va a ser nada fácil.

Hasta aquí todo es bastante típico de los simuladores de Microprose, buenos gráficos, amplios paisajes y un buen avión para pilotar. Pero es en este punto donde apreciaremos la influencia de Spectrum Holobyte en el juego. Si la norma tradicional de Microprose era la de luchar en solitario enfrentándonos nosotros solos contra el mundo, los chicos de Spectrum Holobyte son más realistas y nos van a obligar a volar en compañía.

Los territorios en los que se desarrollan las misiones son dos: el Mediterráneo, siempre problemático debido a la belicosidad de Gadaffi; y Cabo Norte, en Noruega, por el peligro de los rusos.

La aviación moderna no tiene sitio para las "prima donnas". Todo es un trabajo de equipo, y en «F-14 Fleet Defender» hay que ceñirse a las normas. Es impresionante el número de aviones diferentes que simultáneamente aparecen en pantalla.

Nada más despegar lanzarán también al aire a nuestro "Wingman", el piloto que será nuestra sombra durante toda la misión y que nos apoyara, defenderá y ayudará en todo lo posible y al que podremos dar instrucciones para que ataque a otros blancos o sencillamente cubra nuestras espaldas mientras nosotros atacamos. También despegaran varias escuadrillas de bombarderos A-6 "Intruder" Y A-7 "Corsair" así como otras escuadrillas de F-14, aviones de reconocimiento aéreo, helicópteros, etc... Y otro tanto por parte del enemigo.

Hasta 70 aviones simultáneamente incluyendo un OVNI y un dragón –os lo juro, en una de las misiones en Noruega nuestro radar detectó un dragón grande y verde que volaba agitando sus alas en la niebla–. Todo un exceso de imaginación que introduce un nuevo aire fresco en la seriedad de los simuladores de vuelo estrictos como este.

Ya en el aire no tenemos mucho tiempo para admirar el paisaje, vamos a estar muy ocupados saltando entre el asiento del piloto y el del copiloto para manejar tanto los controles de vuelo como el complejo sistema de radar y localizador de blancos. Se podría decir que el F-14 es un avión construido alrededor de un radar, tal es la importancia que este tiene, y su manejo dista mucho de ser sencillo. Hay que estar atentos tanto a la información de nuestro radar como a la del AWACS que orbita sobre nosotros vigilándolo todo. Entablaremos combate con los aviones enemigos a gran distancia y una vez agotado el armamento o el combustible volaremos de vuelta a nuestro barco.

Aterrizar en un portaaviones no es tarea fácil y menos aún si es de noche o el tiempo es adverso. Si a esto le sumáis que es posible que vuestro avión haya sido dañado, prepararos para la experiencia de vuestra vida. A medida que nos acercamos al portaaviones nos faltan manos para accionar todos los controles necesarios. La tensión es altísima y acabaremos sudando como pollos. «F-14 Fleet Defender» reproduce estas situaciones como ningún otro juego la hecho nunca y si conseguimos posar nuestro pájaro sobre cubierta sin problemas sentiremos una satisfacción sin límites.

SIN EMBARGO...

Lamentablemente en esta vida nada es perfecto. Y, si bien «F-14 Fleet Defender» es un juego admirable, también tiene sus puntos negros. Puntos negros que no molestan demasiado pero que empañan ligeramente la excepcional calidad del programa.

Para empezar; todo es demasiado complejo y es fácil sentirse desorientado. El radar es muy difícil de manejar y raramente conseguimos enfocar el blanco apropiado. En nuestras primeras misiones, después de estar un rato dando vueltas sin conseguir nada satisfactorio, logramos por fin, apuntar nuestros misiles sobre dos objetivos aparentemente hostiles y los eliminamos; sólo para averiguar, más tarde, que habíamos destruido un DC-10 civil lleno de

Consejos y t

- *Si acabas de empezar a jugar, es mejor que durante las primeras partidas dejes el radar en modo estándar. La puntuación obtenida será más baja pero te permitirá acostumbrarte mejor al manejo del avión sin que tengas que pasar la mayor parte del tiempo en el asiento de atrás intentando controlar la situación.*
- *El "Tomcat" tiene un techo de vuelo mayor que el de muchos aviones soviéticos. Aprovéchate de ello y mantente siempre en órbitas de vuelo altas. Esto te permitirá proteger mejor a tu portaaviones y tus radares abarcarán más terreno.*
- *Contacta con el avión AWACS regularmente. Después de ser detectado por un radar el AWACS te dará una valiosa información sobre la posición y distancia de los enemigos que te acechen.*
- *Si vuelas con los niveles de control en modo auténtico no conviene que regules así el puesto del copiloto. En los "Tomcat" reales el RIO (Radar Intercept Officer) o copiloto no tiene mandos de vuelo por lo que no puede pilotar. Esto está fielmente reproducido en el juego, por lo que si pones el control del copiloto en modo auténtico, no podrás gobernar el avión desde el asiento de atrás y será fácil que te estrelles mientras manejas los radares. En el modo de dificultad moderado podrás mantener el control del aparato desde el asiento trasero. Mantenlo así.*
- *Cuando realices misiones de entrenamiento te sorprenderá lo fácilmente que siempre derribas a tus adversarios porqué siempre empiezas en posición de ventaja. Esto esta hecho a propósito para que te habitúes a que "El primero que pega..., pega dos veces". Como norma general no le des nunca a un enemigo la posibilidad de ponerse en mejor situación que tú. Si puedes acabar con el por la espalda y sin avisar, ¡hazlo! Puede que te parezca poco elegante pero es la mejor manera de sobrevivir. Ellos tampoco serán considerados contigo.*
- *Recuerda que estás pilotando un interceptador, no un caza. Esta diseñado para derribar a sus enemigos más allá de lo que alcanza la vista y por tanto no se encuentra cómodo luchando contra enemigos más ágiles en combate cerrado. Mantente lo más alejado posible de los enemigos y si te ves envuelto en una pelea de perros; suelta lastre y enseña los dientes pero no pelees en su terreno. Intenta alejarte del atacante y ponte en situación favorable para disparar tus misiles.*
- *Utiliza a tu Wingman. Esta ahí para eso, dale instrucciones y las cumplirá a rajatabla y si te metes en problemas y le llamas, dejará lo que esté haciendo para ayudarte. Esta lealtad incondicional debe ser recompensada. Así si él te llama a ti para que le ayudes, devuélvele el favor. Recuerda*

rucos

que trabajas en equipo y que él siempre estará detrás de ti para defenderte.

- *El armamento estándar que encuentras en tu avión antes de despegar no siempre es el más adecuado para llevar a cabo la misión. Lee detenidamente el manual y aprende todo sobre tus armas y sus posibilidades.*

- *Para aterrizar en el portaaviones no hay reglas fijas. Sólo pulso firme y nervios templados, pero si además intentas mantener el indicador de dirección de tu HUD (un pequeño círculo con dos aletas situado aproximadamente en el centro) en el punto de la cubierta donde esperas aterrizar, tus posibilidades de conseguirlo sin problemas serán mayores.*

- *Antes de aterrizar verifica que tu tren de aterrizaje y el gancho de apontaje están convenientemente desplegados. Parece muy obvio pero no serás el primero ni el último que estampa el avión contra la cubierta por el mismo "simple" descuido.*

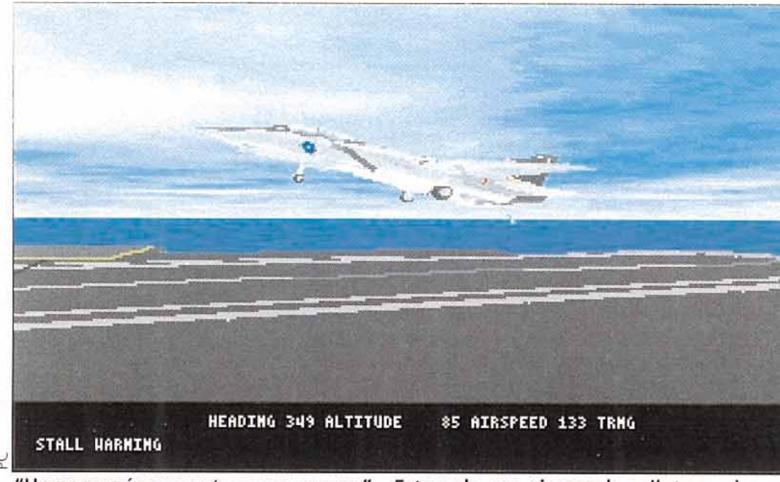
- *Si recibes el aviso de que están atacando tu portaaviones, deja lo que estés haciendo y dedica toda tu atención y la de tu Wingman a interceptar los misiles que intentan destruirlo. Te pagan para hacer ese trabajo y, además, si hunden el barco, se acabó la partida. Suerte y..., vigila a tus "seis"...*

pasajeros y a nuestro propio Wingman...

Por otra parte, nuestro Wingman es demasiado valiente y rápido y si no estamos muy atentos se nos adelantará y destrozará todos los blancos que tan trabajosamente hemos conseguido localizar.

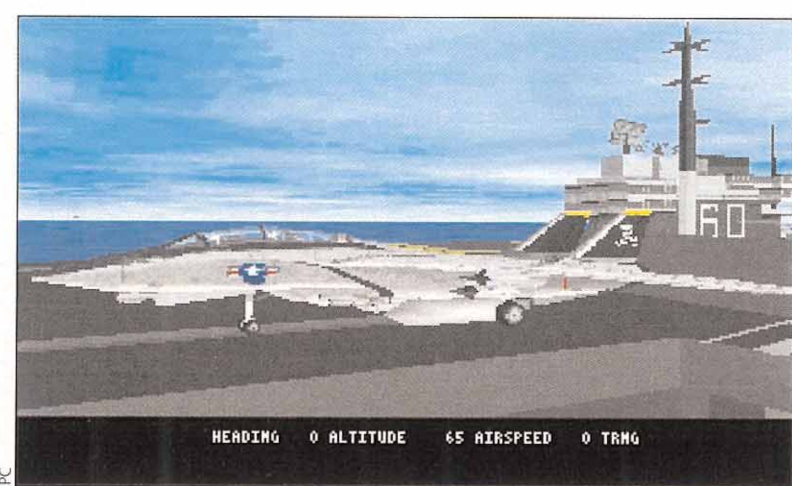
Pero quizás la peor parte del programa estriba en la imposibilidad de conectar dos ordenadores para jugar en parejas. Es una lástima de verdad, porque si hay un juego idóneo para este tipo de conexión, ese es «F-14 Fleet Defender». Es una pena no poder compartir el puesto de piloto o copiloto con un amigo al estilo de «F-15 III» o «Falcon 3.0» o el no poder tener un Wingman humano con el que poder luchar codo con codo.

También se echa bastante de menos en «F-14 Fleet Defender» un editor de misiones más completo que él que trae el juego y quizás si tuviera más escenarios distintos..., pues mucho mejor.



PC

"Un poco más y ya estaremos en casa"... Esto es lo que piensan los pilotos cada vez que está a punto de aterrizar en el portaaviones.



PC

Nuestro "Gato" está dispuesto para ser catapultado al cielo donde librará batallas. Los nervios están a flor de piel.

EN RESUMEN

«F-14 Fleet Defender» es un simulador de vuelo de gran calidad, muy en la línea a la que nos tiene acostumbrados Microprose y cuya principal novedad consiste en un modelo de combate multi-avión muy conseguido y en el hecho de que es uno de los pocos simuladores que se ocupan de aviones embarcados.

Sus puntos fuertes son sus gráficos espectaculares y el magnifico sistema de inteligencia artificial de los aviones que nos rodean. Con respecto a su competencia se podría decir que «F-14 Fleet Defender» no tiene enemigos sino socios. Dado que los únicos programas que son capaces de hacerle sombra son del mismo fabricante y representan facetas complementarias de la aviación de combate. Nos estamos refiriendo, por supuesto, a «F-15 III Strike Eagle» y «Falcon 3.0» que representan dignamente los apartados de aviones de ataque a suelo y combate aéreo cerrado; y que junto a «F-14 Fleet Defender» forman un trío indispensable en el disco duro de cualquier piloto casero.

Casi ningún otro fabricante ha realizado nunca programas en los que los portaaviones tengan un papel tan relevante. Sólo «Jet Fighter II» se acerca a la calidad y dificultad de «F-14 Fleet Defender» en lo que a aterrizajes sobre portaaviones se refiere. Su calidad gráfica no tiene nada que envidiar a «Strike Commander» o a «TFX», y el magnífico «Tornado» sólo le supera en cuanto a complejidad en las misiones.

«F-14 Fleet Defender» no pasará desapercibido y podemos garantizar que mantendrá a más de uno pegado a su asiento delante del ordenador durante mucho tiempo. «F-14 Fleet Defender» es como el avión que simula, desafiante, complejo y arrollador; nos atraerá a la lucha con la chulería del emblema de los Grumman "F-14 Tomcat" que representa a un gato socarrón recostado en el ala del caza sonriendo y diciéndonos: "... cuando quieras..., majete...".

Antonio "Mad Max" Cárcer

Bibliografía recomendada:
EL VUELO DEL INTRUDER
(Stephen Coonts)
VUELO FINAL
(Stephen Coonts)



88

ORIGINALIDAD	80
GRÁFICOS	95
ADICCIÓN	75
SONIDO	85
DIFICULTAD	80
ANIMACIÓN	90

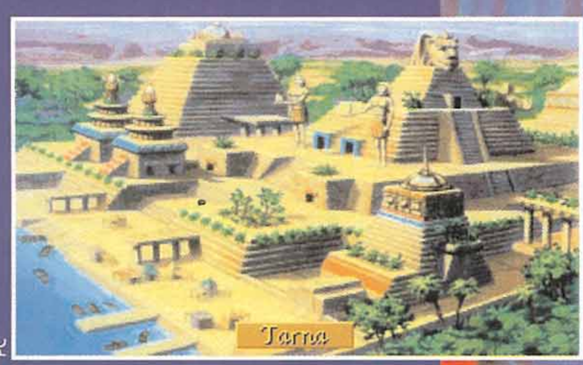


Espectaculares gráficos y minucioso seguimiento de la realidad. Los aterrizajes en el portaaviones conseguirán quitaros la respiración.

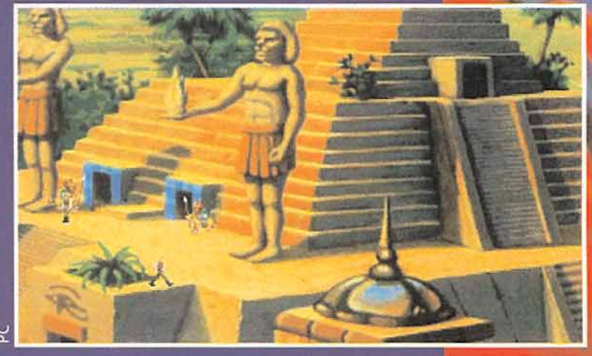


Manejo del radar complejo en modo real. Es fácil sentirse "desorientado" en las misiones. Se echa de menos un editor de misiones más completo.


PC



PC


PC

Quest

Todos los rincones de Tarna

Aziza llamó a su presencia al héroe y a Rakeesh el leontauro. Juntos recordaron cómo tres meses atrás el malvado visir Ad Avis había intentado invocar a Iblis, un poderoso djinni, para con su ayuda dominar Raseir y el mundo entero. Afortunadamente el héroe había roto el sello de Suleiman tirando una de las velas del hexágono y, después de una larga lucha, había atravesado el anillo de fuego que protegía al diabólico visir y le había empujado al abismo.

La muerte de Ad Avis produjo una liberación de fuerza mágica que fue percibida en todo el mundo, pero el cuerpo del visir no había sido encontrado y la joven temía que alguna fuerza oscura hubiera absorbido sus poderes.

Después de la victoria el héroe fue adoptado como hijo por el sultán Harun al Rashid y ganó el título de Príncipe de Shapeir. Pero la noche anterior Aziza había recibido un mensaje de Kreesha, la hechicera leontauro de Tarna, en el que rogaba que su esposo Rakeesh volviera a su ciudad ya que había rumores de guerra entre dos tribus y temía la presencia de un demonio detrás del conflicto. Aziza explicó al héroe que en tres días se abriría un portal mágico que permitiría a Rakeesh regresar a Tarna y sugirió al héroe que le acompañara en su viaje ya que ese demonio se había liberado después de la muerte de Ad Avis.

Tres días después el sultán de Shapeir se despedía no sólo de Rakeesh el leontauro sino también de Uhura, la valiente guerrera Simbani que regresaba ahora a su tierra con Simba, su pequeño hijo recién nacido. Abrazó al héroe que había adoptado como su hijo y le entregó un escudo que le protegería de los hechizos. El portal mágico apareció, y los tres amigos lo cruzaron para reaparecer en la casa de Kreesha en Tarna.

VIENTOS DE GUERRA

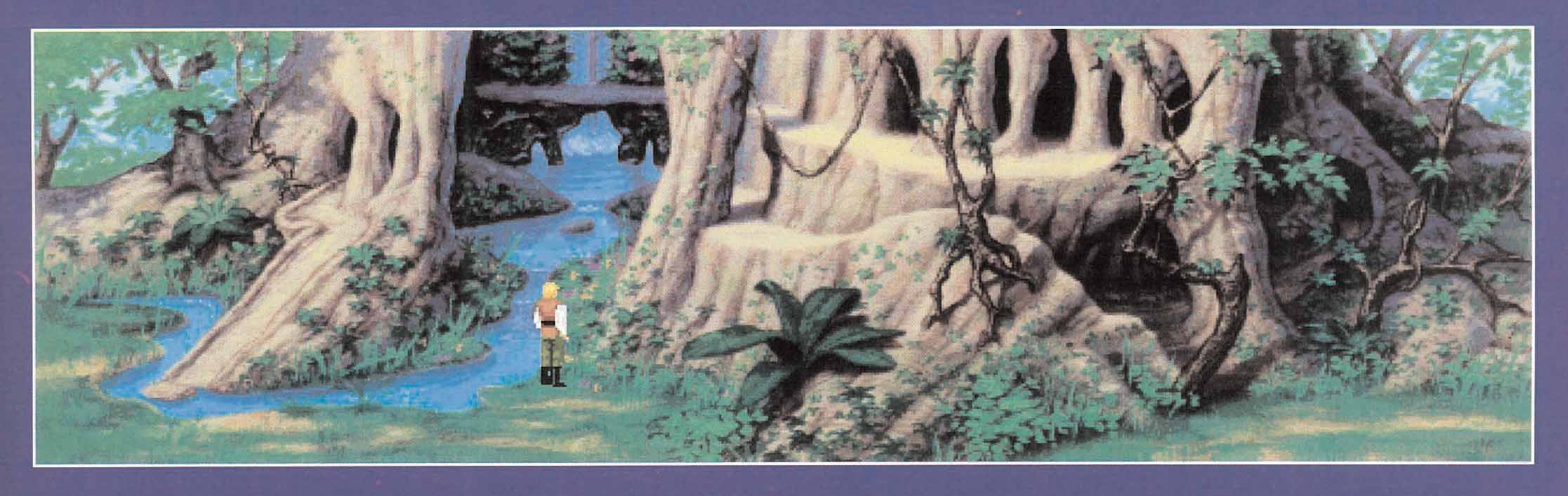
Rakeesh saludó a su esposa Kreesha, feliz de volver a verla. Le presentó al joven que había ganado el título de Príncipe de Shapeir y se despidió de Uhura, que deseaba regresar a su pueblo en compañía de su hijo recién nacido.

Conversando con Kreesha y Rakeesh el héroe averiguó cosas interesantes. Tarna era una antigua ciudad construida en el estilo de los antiguos egipcios en la que convivían los leontauros y los humanos. Eran los leontauros los que gobernaban la ciudad y vivían en el sector este, si bien Kreesha era la única leontauro que había decidido tener su casa en la zona oeste de la ciudad y convivir con los humanos. El rey era Rajah, un guerrero leontauro hermano de Rakeesh, pero existía un Consejo de seis hembras leontauro en el que Kreesha era el miembro especialista en magia. Era este Consejo el que decidiría si Tarna iría o no a la guerra.

Tarna era una ciudad muy antigua, construida al estilo de los primitivos egipcios en la que convivían los leontauros y los humanos. Los primeros eran sus gobernantes.

Kreesha explicó que días atrás el jefe de los Simbani, una tribu de nómadas que vivía en la sabana justo la tribu a la que pertenecía Uhura), había llegado a Tarna pidiendo ayuda para luchar con los

for Glory III





Nuestra llegada a Tarna parece no satisfacer por igual a todos sus habitantes, como Rajah, el rey de los leontauros.



Por fortuna, los consejos y ayuda de Rakeesh y Kreesha nos ayudarán a salir del paso en más de una ocasión...



Debemos explorar todos y cada uno de los rincones de Tarna, pero con mucho cuidado. Ciertos lugares pueden ser algo conflictivos.

Hombres-Leopardo, una tribu de magos que cambiaban de forma. El Consejo, que no solía tomar partido en los problemas de los humanos, había enviado una misión de paz para hablar con los Hombres-Leopardo pero la misión había sido atacada durante la noche y sólo un humano había podido regresar a Tarna. Reeshaka, la hija de Rakeesh y Kreesha, era el jefe de la expedición y había desaparecido con el resto de sus compañeros.

El héroe dejó sola a la pareja, pero antes de abandonar la casa Rakeesh le explicó que dentro de dos días se reuniría con el Consejo para llevar su mensaje de paz e intentar evitar que Tarna entrara en el conflicto, y después los dos podrían viajar a la aldea de los Simbani para conseguir más información. Entretanto el héroe podía caminar por las calles de Tarna y alojarse en la habitación que Kreesha le había reservado en la posada.

La ciudad estaba dividida en tres niveles. En el más bajo, situado junto al puerto, se encontraba el bazar. En el central estaba la posada, la tienda del boticario y la casa de Kreesha, y en el superior las habitaciones del rey y del Consejo, así como las escaleras que conducían al templo de Sekhmet. El río, las montañas y la sabana rodeaban la ciudad en todas direcciones, y el lugar habitado más cercano era la aldea de los Simbani, situada al este, a un día y medio de camino.

(Lo que sigue es el relato que hizo el héroe después de sus aventuras en Tarna. Tened en cuenta que el programa tiene tres posibles soluciones ya que el jugador puede escoger entre guerrero, mago y ladrón. La solución que vamos a explicar a continuación es la correspondiente al guerrero, posiblemente la más sencilla, pero al final del artículo daremos pistas para los que prefieran ser un mago o un ladrón).

PRIMEROS PASOS EN TARNA

Estaba en el bazar cuando, al acercarme al sector norte, fui testigo de un robo. Alertado por los gritos de uno de los mercaderes perseguí al ladrón, pero unos soldados se me había adelantado, capturando al malhechor. Por ser testigo del suceso, les acompañé al Consejo para asistir al juicio donde el ladrón, de nombre Harami, fue condenado a ser ignorado y despreciado por todos los habitantes de Tarna.

El rey Rajah nos llamó a Rakeesh y a mí a sus habitaciones donde fui presentado. Ofrecí mis respetos al rey, observando que los dos hermanos eran de diferente naturaleza: mientras Rakeesh rechazaba el horror de la guerra, Rajah quería que Tarna entrara en un conflicto armado. Dejé que los dos leontauros discutieran y volví al bazar.

La ciudad estaba dividida en tres niveles. En el más bajo se encontraba el bazar, en el central, la posada, y en el superior las habitaciones del Rey y el Consejo.

El comerciante objeto del robo era un banquero que cambió mis dinares por reales, la moneda oficial de Tarna. Con las nuevas monedas compré una cantimplora de piel idéntica a la que ya tenía, varias pieles de cebra, un tarro de miel y una caja de yesca y, en el extremo sur del bazar, encontré un Katta (una criatura con aspecto de gato que había conocido en Shapeir) que vendía objetos de madera. Reconocí al comerciante como a Shallah, sobrino de Shema, y le entregué la nota que su tía me había dado antes de abandonar Shapeir. Shallah agradeció la carta y se mostró tan contento cuando le di noticias sobre Shapeir que al comprarle un pequeño leopardo de madera insistió en regalármelo.

En esa misma sección del bazar dejé una moneda en el platillo del niño que tocaba los tambores, y regateé con el vendedor de carne al comprarle las raciones que me ayudarían a sobrevivir en la jungla.

Al anochecer fui a la posada donde me recibió una bella joven llamada Janna que me explicó que Kreesha me había reservado una habitación en el piso superior, en la que encontraría un cofre donde podría guardar objetos. Después de examinar un tablón de anuncios me senté y pedí comida a Janna. Tras comer, decidí irme a dormir.

SEGUNDO DÍA

Me dirigí a la botica donde conocí a Salim Nafs, conocedor de las virtudes curativas de muchas plantas y flores. Al enterarme de que vendía píldoras me interesé por las curativas, pero me dijo que se le había acabado el ingrediente principal para fabricarlas, que no era otro que las plumas del pájaro de la miel –un ave de la sabana que debía ser despojado de una de sus plumas sin violencia ya que sólo un pájaro feliz podría producir píldoras eficaces–. También

Quest for Glory III



PC

Nuestro héroe debe procurarse descanso y comida de vez en cuando. La posada de Tarna es un lugar ideal para ello.

PC

El reencuentro con Uhura tras la llegada al poblado Simbani. Gracias a ella podremos ser recibidos por el Laibon.

PC

Las entrañas del Gran Árbol ocultan más de una sorpresa. Es, además, un refugio perfecto y un remanso de paz.

PC

Llevando a cabo las acciones correctas y conservando el corazón puro, recibiremos ciertos regalos sumamente útiles.

me explicó que existía un árbol mágico en el corazón de la jungla llamado "La Madre del Mundo" y que me vendería pociones para romper hechizos pero que le faltaban tres de los ingredientes: agua del Estanque de la Paz, un objeto llamado "Regalo del Corazón" que podría encontrar en el "Corazón del Mundo" y el fruto de una enredadera venenosa.

Salim me explicó que había soñado varias veces en los últimos días que bailaba con un árbol que se convertía en mujer. Le conté la triste historia de Julanar, la mujer-árbol que había conocido en Shapeir, y Salim pareció volverse loco de alegría al descubrir que la mujer de su sueño existía. Compré dos píldoras contra los efectos de los venenos y me despedí del boticario.

En lo más alto de la ciudad, subiendo unas escaleras junto a las habitaciones del rey y del Consejo, estaba el templo de la diosa Sekhmet. Me acerqué al centro de la sala y fui detenido por una sacerdotisa que intentó expulsarme ya que no estaba permitida la presencia de humanos, pero repentinamente la gigantesca estatua de Sekhmet cobró vida y comenzó a hablar: me dijo que debía enfrentarme a la oscuridad que se cernía sobre el destino de Tarna y que para poder revelar mi futuro debía volver al templo trayendo conmigo la Gema del Guardián.

Estaba oscureciendo y no quería llegar tarde a mi encuentro con Rakeesh en el Consejo, de forma que regresé a la posada y me dormí.

EN MISIÓN DE PAZ

Los miembros del Consejo, reunidos frente al rey Rajah, pensaban distinto sobre el conflicto. Hay quien opinaba que había sido un error enviar una misión de paz y que hubiera sido mejor no preocuparse por los problemas de los humanos, y que la desaparición de Reeshaka y la muerte de los demás miembros de la expedición exigía una venganza que sólo podía calmarse con la guerra. Kreesha opinaba que detrás de esta lucha se escondía la mano de un demonio, y Rakeesh comprometió su honor a traer la paz a la región. Rajah le concedió unos días para que resolviera el conflicto. Si a su vuelta la situación no había cambiado Tarna iría a la guerra.

El poblado de los Simbani se encontraba a día y medio de camino, y una vez allí después de saludar al Elder que vigilaba las puertas de la aldea fuimos recibidos por nuestra amiga Uhura. Nos condujo a la tienda del Laibon, el jefe supremo de los Simbani, y en su presencia Rakeesh sugirió que el jefe de los Hombres-Leopardo y él deberían reunirse ante el Consejo de Tarna para resolver pacíficamente sus diferencias. Pero el Laibon explicó que los Hombres-Leopardo habían sido enemigos de los Simbani durante años, les acusaba de moverse sólo de noche y utilizar la magia contra sus guerreros, y dijo que habían robado la "Lanza de la Muerte", objeto sagrado para los Simbani. De nada sirvieron mis palabras para cambiar la opinión al Laibon. Finalizada la conversación me reuní con Rakeesh y Uhura en la tienda de esta última.

Subiendo unas escaleras situadas junto a las habitaciones del Rey y del Consejo, se encontraba el templo de Sekhmet, la diosa venerada por todos los habitantes de Tarna.

Hablando con mis dos amigos descubrí que la "Lanza de la Muerte" era el objeto que identificaba el poder del Laibon y que el jefe de los Simbani no hablaría de paz hasta que fuera devuelto. Después de asistir a una fiesta en nuestro honor por la noche Rakeesh y yo fuimos conducidos a otra cabaña donde mi amigo me dijo que regresaría a Tarna a la mañana siguiente para estar con Rajah e impedir que declarara la guerra y para saber si Kreesha había averiguado algo nuevo sobre los demonios.

Rakeesh se extrañó ante el conflicto ya que los Hombres-Leopardo vivían lejos del poblado Simbani, en una ciudad situada en la jungla a varios días de camino hacia el este, y no tenían razones para atacarles. Además las dos tribus no tenían intereses comunes: los Simbani eran pastores nómadas de la sabana y los Leopardos se movían de noche en la jungla y utilizaban la magia. Rakeesh me pidió que me quedara unos días en el poblado y opinó que localizar tanto la lanza robada como a su hija Reeshaka, que él creía aún con vida, serían las claves fundamentales del misterio.

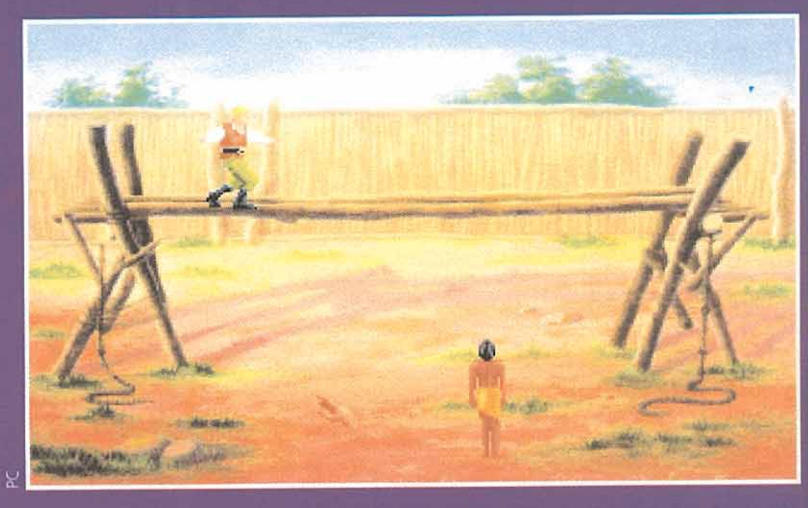
EN EL POBLADO SIMBANI

Cuando me desperté a la mañana siguiente, Rakeesh no estaba en su cama y supuse que se había levantado temprano. Conocí a Yesufu, el hijo del Laibon, que me propuso jugar una partida de Awari y me dijo que un guerrero Simbani había sido encontrado muerto a las puertas de la aldea con el "Tambor de la Magia", un objeto muy querido por los Hombres-Leopardo que ahora estaba en la tienda del Laibon.

Dos localidades me llamaron la atención en el poblado de los Simbani. Una de ellas servía para entrenar a los guerreros Simbani en el manejo de la lanza, y con ayuda de Uhura comencé a practicar cogiendo una de las lanzas colocadas a mi izquierda y lanzándolas hacia la diana colocada al fondo. Mis primeros lanzamientos fueron desastrosos, pero con la práctica comencé a mejorarlos. Luego me acerqué a otra localidad situada en el extremo derecho del poblado en la que había una especie de puente de troncos. Después de deslizarme colgado de los troncos varias veces para ganar agilidad descansé unos minutos y trepé por la cuerda colocada en el lado izquierdo del puente, momento en el que Uhura me explicó que en ese lugar se realizaba la última de las pruebas de iniciación a los jóvenes guerreros Simbani y que lo primero que debía aprender era a mantener el equilibrio sobre el puente. Intenté cruzarlo sin éxito ya que mi falta de habilidad me hizo caer al suelo pero lo intenté de nuevo hasta que, después de repetir el proceso muchas veces, conseguí cruzar el puente sin caerme. Uhura me felicitó pero me dijo que sólo había aprendido lo más fácil, y ya que durante la prueba habría dos personas sobre el puente tenía que aprender a saltar y agacharme sobre los troncos sin caer, movimientos que serían imprescindibles para derrotar al oponente. Estuve practicando hasta que cayó la noche, momento en el que pude escuchar las historias del narrador de cuentos en el centro de la aldea, hasta que decidí charlar con Uhura e irme a dormir a mi cabaña.

Pasé los siguientes días en el poblado Simbani de una forma parecida al primero. Practiqué arrojando lanzas hasta que mejoré lo suficiente para que Uhura se ofreciera a competir conmigo y yo consiguiera igualar o mejo0rar sus lanzamientos. Algo parecido ocurrió en el puente de troncos, ya que una vez hube practicado lo suficiente los cuatro movimientos básicos Uhura se ofreció a entrenarme en

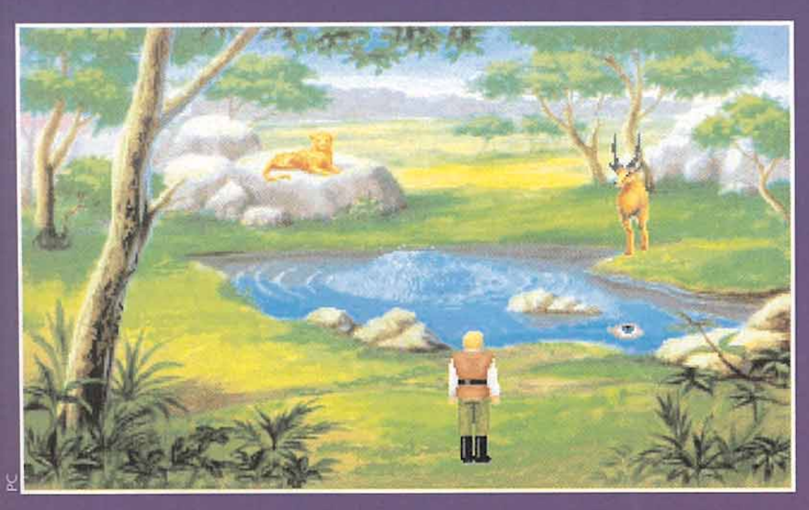
CONSEJOS PARA M



PC

- *El sultán te entrega un regalo de parte del goblin encargado de la tienda de magia de Shapeir. El paquete explota al ser abierto pero el papel que lo envuelve contiene el hechizo "Luces engañosas".*
- *Lanza sobre Harami el hechizo "Calmar".*
- *Habla con Kreesha sobre todo lo relacionado con magia.*
- *Compra píldoras de mana a Salim el boticario.*
- *Consigue el fruto de la enredadera venenosa con el hechizo "Alcanzar".*
- *Evita la lucha cuerpo a cuerpo con los monstruos. Si encuentras un Hombre-Leopardo en la jungla utiliza el hechizo "Inversión".*
- *En el poblado Simbani juega varias partidas de Awari con Yesufu para incrementar tu inteligencia.*
- *En el árbol gigante practica todos tus hechizos hasta que te quedes sin puntos de conjuro. Pregunta al Guardián sobre la "Madera Mágica".*
- *Rastrea la jungla hasta encontrar una orquídea azul y emplea el hechizo "Alcanzar" para introducirla en tu inventario. Dirígete al "Estanque de la paz", utiliza el hechizo "Detectar Magia", espera a que anochezca e introduce la orquídea en el agua del estanque cuando la luna brille sobre ella. Vuelve al árbol gigante y, en el "Corazón del Mundo", coloca la orquídea brillante sobre la espiral para conseguir la "Madera mágica".*

AGOS EN APUROS



✤ De regreso a Tarna visita la casa de Kreesha para conseguir el hechizo "Invocar Lanza".

✤ Cuando te encuentres con Johari en la jungla visita el árbol gigante para practicar tus hechizos e intenta volver a encontrarte con ella al día siguiente ya que, si le preguntas sobre la magia, te enseñará un nuevo hechizo. Practica este hechizo en el árbol, vuelve a encontrarte con Johari al día siguiente y háblale de paz para que te conduzca a su poblado.

✤ Una vez dentro del poblado reta al Shaman de los Hombres-Leopardo a un duelo de magos. En primer lugar utiliza "Inversión" e "Invocar Báculo". Luego emplea "Calmar" y "Abrir" contra el muro de fuego, "Luces engañosas" contra la oscuridad, "Deslumbrar" contra la serpiente y "Levitar" contra el agujero. Utiliza una de las pociones de Salim cuando el Shaman se convierta en un demonio y habrás ganado el duelo.

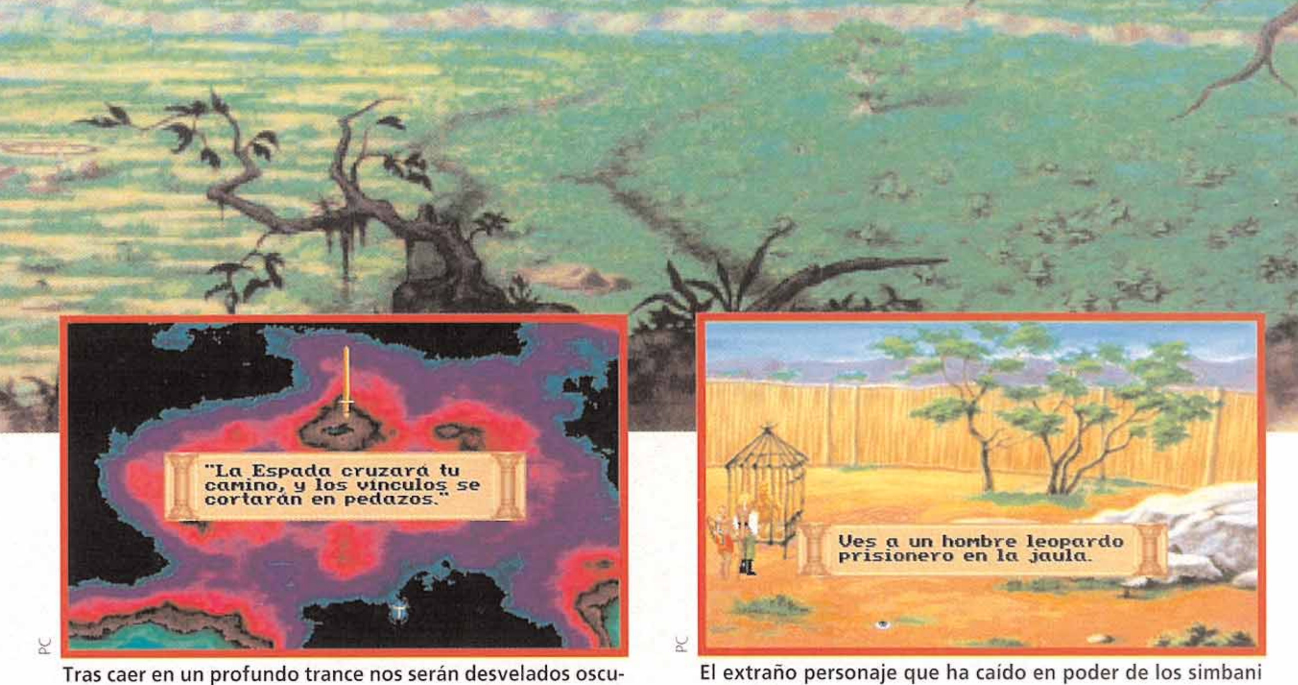
✤ Para entrar en el pueblo de Manu utiliza el hechizo "Levitar".

✤ Para cruzar la catarata recoge lianas, rodéate con ellas, utiliza "Levitar" en el borde y pide ayuda a Manu para que tire de ti hasta el otro lado.

✤ En la Ciudad Perdida utiliza el hechizo "Alcanzar" para conseguir el ojo del chacal y luego introdúcelo en el ojo de Anubis.

✤ Para llegar hasta la celda de Reeshaka utiliza el hechizo "Calmar" sobre los monstruos y el hechizo "Abrir" sobre la puerta.

✤ En la lucha final utiliza "Invertir" e "Invocar Báculo". Cuando el demonio tenga tu bastón emplea "Disparador" y lanzale "Rayo de Fuerza".



Tras caer en un profundo trance nos serán desvelados oscuros designios de futuro. Pero este no es inmutable...

El extraño personaje que ha caído en poder de los simbani guarda secretos que sólo nosotros podremos desvelar.



Para poder ser aceptado plenamente en la tribu, nuestras habilidades se verán puestas a prueba en un rito iniciático.

El Laibon habla muy claro. Un juicio de honor nos espera para entrar en la tribu como miembros de pleno derecho.

combate. Para vencer a un competidor sobre el puente de troncos debía responder al movimiento de mi adversario con el movimiento opuesto (saltar si él se agachaba, girar hacia la izquierda si él lo hacía hacia la derecha). Después de vencer a Uhura tres veces me sentí lo hábil como para enfrentarme con las pruebas de iniciación.

Durante esos días tuve ocasión de charlar con el narrador de cuentos, reunirme con Uhura y Simba en su cabaña al anochecer, hablar de nuevo con Yesufu y ofrecer mi amistad mientras jugábamos al Awari (el joven me explicó que para ser admitido al rito de iniciación debía presentar al Laibon el cuerno de un dinosaurio como prueba de valentía) y entrar en la cabaña del Laibon y descubrir nuevos datos acerca de la lanza robada y el tambor de los Hombres-Leopardo.

PRIMEROS PASOS EN LA SABANA

Abandoné el poblado Simbani y me despedí del vigía. Al internarme en la sabana me exponía a encontrarme con un monstruo. En estos casos podía optar por la huida, por atacar al monstruo con las piedras, o bien por el combate ayudándome con la espada y el escudo. Derrotar a un monstruo incrementaría mi destreza y experiencia, y me permitiría apoderarme de las pertenencias del enemigo muerto, pero me exponía a fuertes pérdidas de energía y habría ocasiones en las que sería preferible huir. En cualquier caso tenía que luchar al menos con un dinosaurio para arrancarle el cuerno. Si la noche me sorprendía en campo abierto era recomendable encender un fuego con ayuda de la caja de yesca para mantener alejados a los monstruos.

Muy cerca del poblado, hacia el sur, encontré un hermoso lago, el "Estanque de la Paz", del que me había hablado el boticario de Tarna. Llené las dos cantimploras de piel con agua del estanque y bebí para reponer mis fuerzas. Caminando hacia la derecha me interné en la jungla. Sus monstruos eran más fuertes que los de la sabana, de forma que intenté evitar el combate con ellos, sabiendo que las mortales picaduras de las cobras voladoras podían ser anuladas con una píldora contra el veneno. En el noroeste alcancé el pie de un gigantesco árbol, es decir, la "Madre del Mundo". Subí por su tronco siguiendo los caminos que lo surcaban hasta cruzar la catarata y entrar en la cueva situada a su derecha. Luces parpadeantes se acercaron a mí, me rodearon y me cubrieron con una placentera sensación de serenidad. Me comuniqué con la extraña entidad y supe que era el Guardián que protegía la "Madre del Mundo". Saludé al Guardián y le pregunté por su Regalo y por sus Gemas, obteniendo como respuesta que tenía que depositar agua del Estanque de la Paz sobre una espiral situada en lo más alto del árbol. A continuación dejó caer sobre el suelo varias de sus gemas pero sólo cogí una y después de abandonar el lugar continué subiendo por el camino hasta alcanzar la parte más alta, el corazón de la "Madre del Mundo". Un lugar de ensueño se abría ante mis ojos, y me bastó con colocar una de las cantimploras llenas de agua sobre la espiral central para recibir uno de los frutos de un árbol de hojas púrpura, el "Regalo del Corazón".

Decidí regresar a Tarna con todos los objetos, aunque me acerqué al poblado Simbani donde el vigía me explicó que los guerreros de la tribu habían capturado un Hombre-Leopardo y lo habían encerrado en una jaula mágica. Cerca de Tarna me dirigí hacia unas rocas situadas en dirección sureste y llegué a un claro de la sabana en el que encontré enredaderas venenosas y unos animales voladores, los meerbats, posados sobre las rocas. Al salir de esa localidad y volver a entrar observé que uno de los meerbats levantaba el vuelo y era atrapado por una de las enredaderas. Al intentar ayudarle corrí la misma suerte, pero conseguí que las plantas se retiraran bajo tierra atacando con la espada a la que me había atrapado por las piernas. El meerbat regresó a las rocas y permaneció inmóvil durante segundos, momento que aproveché para darle una de las píldoras contra el veneno para curarle de la picadura de las enredaderas y tomar otra yo mismo. El meerbat se introdujo en uno de los agujeros de las rocas, pero cuando salí a la sabana y regresé al claro encontré su agradecimiento: un ópalo colocado en el centro de un círculo de piedras.

Pronto descubrí que la "Lanza de la Muerte" era el objeto que identificaba el poder del Laibon. El jefe de los Simbani no hablaría de paz hasta que la lanza fuera devuelta.

En un claro de la sabana encontré un pájaro de plumas multicolores: era el pájaro de la miel. Decidí seguirlo hasta que se posó sobre un árbol en el que había un enjambre de abejas. Dejé caer el tarro de miel sobre el suelo, me alejé durante unos segundos y, al regresar, encontré al pájaro sobre la miel derramada. Al acercarme a él lo hice huir, pero una de sus plumas se había quedado pegada sobre la miel.

DE NUEVO EN TARNA

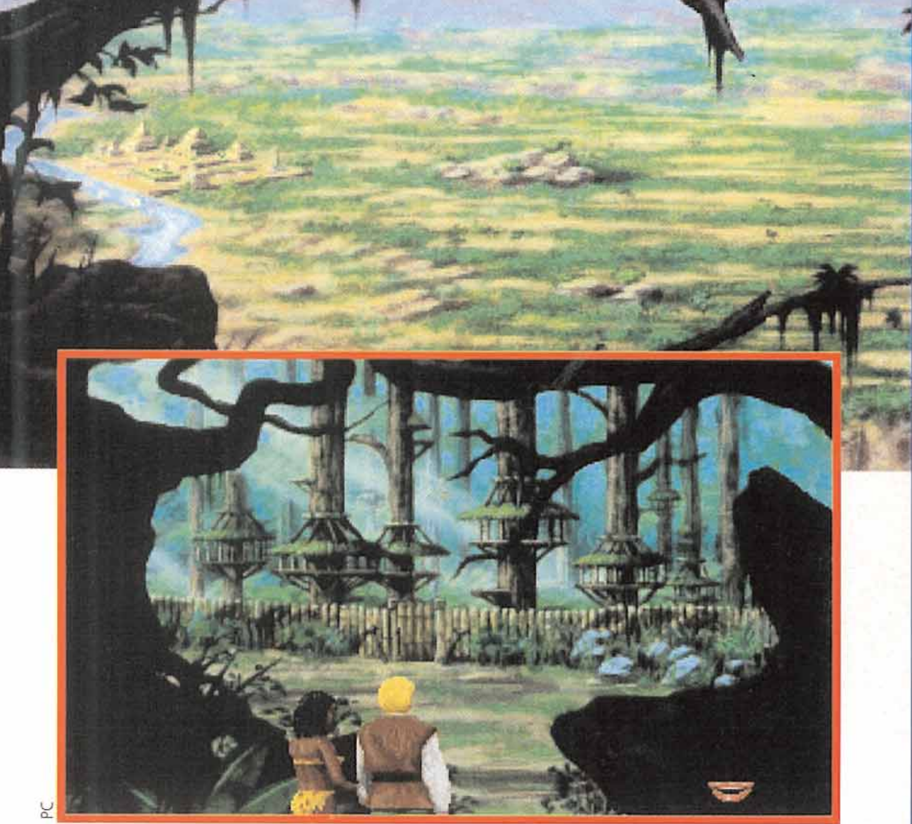
Una vez en la ciudad me dirigí a la tienda de Salim y le entregué la pluma del pájaro de la miel. Feliz por disponer del ingrediente que le faltaba para seguir produciendo píldoras curativas, me regaló las tres que le quedaban. A continuación le di los tres objetos que necesitaba para hacer pociones contra los hechizos (agua del estanque, la fruta de la enredadera venenosa y el "Regalo del Corazón") pero me explicó que necesitaba algunos días para estudiar la forma correcta de elaborarlas y me rogó que volviera más tarde si quería comprar algunas.

Estaba paseando por el bazar y comprando provisiones cuando el ladrón que había conocido al principio se acercó a mí en actitud temerosa. Me dijo que necesitaba mi ayuda ya que todos los habitantes de la ciudad se negaban a hablar con él después de que el Consejo le declarara una persona sin honor, de manera que accedí verle por la noche.

Regresé al templo de Sekhmet donde la sacerdotisa de la gran diosa, viendo que tenía conmigo la Gema del Guardián, me ofreció un cáliz que me transportó a una dimensión desconocida donde, libre del peso de mi cuerpo, respondí a las preguntas que me hizo la diosa para conocer mi personalidad. Escogí tres objetos, contesté con sinceridad a las cuestiones y la diosa emitió su juicio. Me explicó que debía liberar la oscuridad que intentaban introducir los demonios y que para ello sería necesaria la colaboración de cinco personas pertenecientes a razas y culturas muy distintas de las que de momento sólo conocía a dos. Después de darme algunas vagas pistas sobre la naturaleza de mis aliados el sueño se desvaneció y volví a despertar en mi habitación de la posada.

Me reuní con Kreesha y Rakeesh en la alcoba de su casa. Rakeesh ➔

Quest f



El poblado secreto de los hombres-leopardo es un lugar inexpugnable oculto en lo más profundo de la selva. Llegar hasta allí no será nada sencillo.

ALGUNAS PISTAS PARA LADRONES

El sultán de Shapeir no te regala un escudo mágico sino un garfio. Cuando Harami robe al banquero lánzale una daga. Al vendedor de la caja de yesca cómprale también un pájaro negro.

Compra cuerda, hazle el signo de los ladrones al vendedor y pídele que te enseñe a hacer acrobacias. Une la cuerda al garfio.

El fruto de la enredadera venenosa se consigue lanzando el garfio atado a la cuerda sobre la gran enredadera situada en el centro de las rocas.

Practica tu habilidad para lanzar rocas y moverte sin ser visto en la sabana. En el poblado Simbani, en la localidad de las lanzas, practica arrojando dagas contra la diana. Después de practicar varias horas el equilibrio sobre el puente de troncos practica también las acrobacias que te enseñó el vendedor de cuerdas.

De regreso a Tarna compra más dagas, aceite y carne en el bazar. Cuando te encuentres con Harami por la noche hazle el signo de los ladrones.

Hay un agujero en la parte trasera de la tienda del Laibon que puedes agrandar con la daga para que te permita entrar. Arrástrate en silencio sobre el suelo para no despertar al Laibon (si fallas practica más esta habilidad), roba el "Tambor Mágico" y sal de nuevo de la tienda. El rito de iniciación es únicamente para guerreros, no para ladrones.

Cuando vayas con Johari a la ciudad de los Hombres-Leopardo arroja el garfio atado a la cuerda hacia la plataforma que rodea la cabaña del jefe y distrae al leopardo que la vigila con carne. Entra en la cabaña, acércate arrastrándote hacia la jaula del mono y ábrela para que el mono escape y no pueda alertar al jefe. Roba la "Lanza de la Muerte" y vuelve a salir para reunirte con Johari.

Usa la cuerda atada al garfio para subir hasta la copa del árbol donde se encuentra la ciudad de los monos. La cuerda sirve también para alcanzar el otro extremo de la catarata.

En la Ciudad Perdida súbete a la estatua del chacal para poder quitarle el ojo, e introduce dicho ojo en la figura de Anubis dibujada sobre la puerta.

Para abrir la prisión de Reeshaka acércarte a la puerta sin ser visto, usa el aceite sobre las bisagras y utilizar la caja de herramientas.

En el combate final lanza el garfio atado a la cuerda sobre la columna más cercana al otro lado de la grieta. Súbete a la columna y, cuando el hechicero lance un conjuro, arroja la cuerda hacia la parte superior de la columna de la izquierda. Aunque el hechicero haga arder la cuerda utiliza tus acrobacias para alcanzar la columna y acaba con él arrojándole el garfio que te queda.

Johari, ¿por qué has traído a este extranjero a nuestro pueblo?

me explicó que su hermano estaba decidido a llevar a Tarna a la guerra y que tenía noticias de un pastor Simbani que señalaban que el Laibon se disponía a atacar a los Hombres-Leopardo. Y Kreesha estaba segura de la presencia de un demonio detrás de estos acontecimientos y había llegado a la conclusión de que ese demonio estaba utilizándonos, y conduciendo a dos pueblos a una guerra de la que sólo él saldría beneficiado. Dediqué el resto del día en comprar una lanza y una daga al mercader de armas, y algunos collares y un abrigo en la zona sur del bazar.

Cenando en la posada, observé un asiento libre en una de las mesas y conversé con el único superviviente de la misión de paz. Ya por la noche acudí a mi cita con Harami y, ante sus súplicas, accedí a darle algo de comida. Regresé a la posada a dormir. Salim el boticario ya había terminado de producir las pociones. Intenté comprarle una pero, agradecido conmigo, me regaló las dos pociones que había elaborado.

PRUEBAS DE INICIACIÓN

Regresé al poblado Simbani y encontré a Uhura haciendo guardia en la jaula mágica. Al derramar una de las pociones de Salim sobre la criatura encerrada el hechizo que ocultaba su forma real se desvaneció, quedando al descubierto una bella mujer. Uhura señaló que muchos guerreros de la tribu querrían casarse con ella y que el Laibon fijaría el precio de la boda. Mientras tanto la Mujer-Leopardo se negaba a contestar a mis preguntas y parecía ignorar tanto mi presencia como la de Uhura.

El Laibon ya había fijado el precio de la mujer: cinco pieles de cebra, una lanza y un abrigo, un precio muy alto porque su hijo Yesufu estaba interesado en ella y él no quería ver casado a su hijo con un miembro de la tribu enemiga. Añadió que sólo un guerrero Simbani podía hacer una proposición de boda, de manera que decidí entregarle el cuerno de dinosaurio para poder participar en el rito de iniciación y convertirme en un guerrero Simbani. Yesufu también había dado a su padre otro cuerno.

Este llegó antes que yo al lugar donde se celebraría la primera de las pruebas, hacer caer un anillo colgado de un árbol con ayuda de una lanza, y lo consiguió en solo dos intentos. Logré superarle atando a la lanza una de las lianas del árbol. Otra vez Yesufu fue el más rápido en alcanzar la siguiente prueba, en la que debíamos alcanzar un nuevo anillo colocado en el centro de un círculo de espinos, y mientras Yesufu trataba de abrirse un camino entre ellos tuve la idea de empujar un tronco que me permitió alcanzar el anillo. Mientras corría hacia la aldea Yesufu quedó atrapado en una trampa y, en lugar de aprovechar la situación para llegar antes que él, decidí ayudarle.

Una vez en el poblado, nos enfrentamos en la prueba de las lanzas, arrojando tres de las mismas, y finalmente tuvimos que batirnos en el puente de troncos.

Una vez en el poblado nos enfrentamos en la prueba de las lanzas, arrojando tres contra una diana fija y otras tres contra una diana móvil, y finalmente tuvimos que batirnos en el puente de troncos. En presencia de todos los habitantes de la aldea, el Laibon declaró que los dos aspirantes habían dejado de ser unos niños para convertirse en guerreros Simbani, y como premio obtuve el Tambor Mágico de los Hombres-Leopardo. Además, ahora que ya era un guerrero Simbani, podía entregar al Laibon los tres objetos que convertirían a la Mujer-Leopardo en mi esposa.

Cuando me acerqué a la jaula de la hermosa mujer, Uhura me dijo que la desconocida no estaba dispuesta a ser mi esposa y me recomendaba que siguiera la tradición del guerrero Simbani y le ofreciera tres regalos. Entregué a la Mujer-Leopardo los collares, la daga y la estatua de madera del Katta, y después abrí la jaula. Libre, la joven saltó a la empalizada del poblado. Así, abandoné la aldea Simbani y salí en su búsqueda.

En la jungla sentí que alguien me observaba, de forma que saludé a la invisible presencia y pronto tuve ante mí a la escurridiza Mujer-Leopardo. La joven dijo llamarse Johari y ser la hija del jefe de su tribu, y añadió que sería ella la que escogería a su esposo el día en que decidiera casarse. Le expliqué que mi deseo era traer la paz y que si me había ofrecido a casarme con ella era para poder acercarme a su pueblo. Johari se molestó ante mi desprecio, pero se ofreció a llevarme a su ciudad para dar el Tambor Mágico a su padre.

La ciudad estaba oculta en un claro de la jungla. Johari y yo llegamos antes del anochecer y fuimos testigos excepcionales del ritual de transformación de los Hombres-Leopardo. Johari me condujo al interior de la ciudad haciendo creer a los guardias que yo era su prisionero, y conseguí saludar al padre de Johari y entregarle el Tambor Mágico. Él me dio la "Lanza de la Muerte", con la que regresé al poblado Simbani como prueba de sus deseos de paz.

AVENTURA EN LA CIUDAD PERDIDA

Así, se celebró la conferencia de paz entre el Laibon de los Simbani y el jefe de los Hombres-Leopardo. Todo parecía ir bien cuando este último lanzó un conjuro mortal contra el Laibon. Segundos después un guerrero Simbani hundió su lanza contra el agresor y Rakeesh y yo vimos cómo la presencia de un demonio abandonaba el cuerpo del jefe de los Hombres-Leopardo. Rajah estaba furioso ante la matanza, y Rakeesh me recomendó que escapara de Tarna y encontrara la Ciudad Perdida donde se reuniría conmigo.

Horas después de penetrar en la jungla encontré un mono llamado Manu que me invitó a conocer su pueblo. Acepté, y mi nuevo amigo me condujo hasta un lugar cerca de la catarata donde se encontraba el árbol donde vivían sus compañeros (podía subir al árbol por mis propios medios si poseía la habilidad de trepar o en caso contrario pidiendo ayuda a Manu para que hiciera caer una escalera).

En la copa del árbol Manu me contó que al otro lado de la catarata, había una ciudad habitada por peligrosas criaturas a las que nunca se acercaban. Comprendí que era la Ciudad Perdida y le expliqué que necesitaba llegar a ella, pero el pequeño mono tenía pánico a ese lugar y tuve que insistir para que me mostrara un paso que sólo ellos conocían.

Los monos podían saltar la catarata pero el paso era ancho para mí. Recogí lianas y le pedí a Manu que las atara al otro lado de la cascada para cruzar el abismo. Camino de la Ciudad Perdida fuimos atacados por un demonio en forma de gusano del que escapé lo más rápido que pude. Al llegar a la Ciudad Perdida mi amigo se negó a seguirme, pero me explicó que para entrar en lo más profundo de la ciudad debía encontrar una puerta con una figura humana y abrirla colocando en su ojo un objeto brillante. Encontré la puerta y conseguí abrirla colocando sobre el ojo de la imagen, una representación del dios Anubis, el ópalo que me había regalado el meerbat.

Estaba en una sala ocupada por dos monstruos que custodiaban una puerta. Tuve que luchar contra uno de ellos para tener el camino libre y, en la habitación que se encontraba detrás de la puerta, en-

or Glory III

Manu –un simpático mono– será la clave para acceder a la Ciudad Perdida, el objetivo de nuestra aventura donde se producirá el desenlace de toda la historia.

contré una joven leontauro que no podía ser otra sino Reeshaka, la hija de Rakeesh. Cuando me explicaba que un demonio intentaba entrar en la Tierra por una Puerta Mágica en la azotea del edificio, un demonio se apoderó del cuerpo de Reeshaka y me retó a un combate en el que yo saldría siempre perdiendo ya que si le atacaba estaría hiriendo a la hija de Rakeesh. Utilicé una de mis pociones contra los hechizos para liberar a la joven.

En ese momento se abrió un portal mágico en la habitación por el que entraron varios amigos míos: Uhura, Johari, Yesufu, Harami y Rakeesh, el cual recitó un conjuro de curación sobre su hija para devolverla a la vida. Rakeesh explicó que había que cerrar la puerta por la que podían entrar los demonios y que para ello debía cumplirse la profecía del templo de Sekhmet por la que cinco personas de muy diferentes lugares deberían luchar contra la oscuridad. Harami se negaba a luchar diciendo que no tenía nada que ver en asuntos de demonios, pero en ese instante el pequeño Manu apareció en la sala explicando que no permitiría ver a su amigo en peligro y que haría cualquier cosa para ayudarme. Yesufu me entregó la Lanza de la Muerte de los Simbani, Rakeesh despejó las rocas que tapaban la salida hacia la azotea y me dirigí a mi destino.

Manu, Johari, Yesufu, Reeshaka y yo, miembros de pueblos y razas diferentes, llegamos a una sala con cinco espejos en los que a los pocos segundos se formaron unas réplicas demoníacas de cada uno de nosotros. Mientras cada uno de nosotros luchaba contra su imagen oscura Harami apareció en la sala y atacó a mi rival hundiendo un cuchillo en su espalda justo cuando iba ser vencido. Se ofreció a luchar con él en mi lugar y me dio dos píldoras que podrían ayudarme en el último y definitivo combate.

En lo alto del edificio un hechicero hablaba con un poderoso demonio. Le explicaba que nadie sabía que era él el que estaba detrás de todos los acontecimientos que habían llevado a Tarna a la guerra y que ahora sólo era cuestión de esperar a que los guerreros de los diferentes pueblos de Tarna comenzaran a matarse, para que la energía liberada por las muertes permitiera abrir la puerta por la que el demonio podría volver a la Tierra. El orbe que alimentaba la puerta estaba debilitado después de la posesión del jefe de los Hombres-Leopardo, pero el hechicero se disponía a recargarlo otra vez.

Mi presencia fue descubierta y el hechicero me lanzó una gárgola. Después de luchar contra ella y convertirla en una estatua de piedra tomé una píldora curativa para recuperar mi vitalidad y empujé la gárgola contra el suelo para que me sirviera de puente hasta el lugar donde se encontraban mis enemigos, pero el servidor del demonio lanzó un conjuro contra la gárgola para dotarla de nuevo de vida y hacer que me atrapara por las piernas.

Me encontraba inmóvil y presa fácil de mis enemigos cuando recordé la lanza de los Simbani y, en un último esfuerzo, atravesé con ella al diabólico hechicero.

Me encontraba inmóvil cuando recordé la lanza de los Simbani y atravesé con ella al hechicero. El conjuro que mantenía viva a la gárgola se desvaneció con él y coloqué el escudo mágico que me había regalado el sultán de Shapeir sobre el orbe para sellar la puerta. Con ella desaparecían la posibilidad para que ese demonio pudiera volver a la hermosa tierra de Tarna, una tierra que podría vivir de nuevo en paz manteniendo el equilibrio entre los diferentes pueblos que la habitaban.

P.J.R.

NUESTRA OPINIÓN

Con «Quest for Glory III», Sierra realiza un pequeño giro en la línea en la que se han desarrollado habitualmente todas sus aventuras. La introducción de ciertos aspectos, más relacionados con lo que pueda ser el género de los RPGs, como la necesaria y constante vigilancia de los parámetros relacionados con salud, fuerza, y las diferentes habilidades del personaje que necesariamente han de llegar hasta ciertos niveles para poder avanzar en el juego, son una de las claves principales del juego, al tiempo que uno de los aspectos más destacados y originales del mismo. Pero referente a este punto es posible encontrar más diferencias con los habituales programas de la compañía. Por ejemplo, nada más arrancar el juego se nos preguntará si deseamos importar algún fichero, procedente de alguna de las entregas anteriores de la saga, que contenga los niveles de experiencia alcanzados en «Quest for Glory» I ó II. Asimismo, si conseguimos finalizar la aventura un nuevo fichero se sumará a los que ya podamos poseer, con vistas a la cuarta parte de las aventuras del ahora Príncipe de Shapeir: «Quest for Glory IV. Shadows of Darkness».

En todo lo concerniente a la calidad que encierra «Quest for Glory III», podría bastar con aseverar que sigue la conocida senda por la que circulan los productos Sierra. Es decir, geniales gráficos, buenas animaciones de todos y cada uno de los personajes, una banda sonora igualmente cuidada que ambienta la acción de manera perfecta... Como es habitual, nada se ha dejado al azar. Quizá lo que desluce el conjunto es la elevada dificultad que ofrece el programa. En más de una ocasión nos quedaremos completamente atascados, sin saber qué debemos hacer a continuación. Y puede que todo el problema radique en un pequeño detalle que se nos ha pasado por alto. Sin embargo, tampoco es sencillo perder objetos que luego vayan a ser necesarios, ya que no se nos permite abandonar, así como así, cualquier ítem en el lugar que más nos apetezca. Por último, señalar que si conseguimos acabar el juego, podremos encontrarnos con dos nuevos retos, ya que la posibilidad de escoger entre tres personajes –guerrero, ladrón y mago– marca otros tantos caminos, en los que las acciones a realizar son radicalmente distintas, pese a perseguir idéntico objetivo.

86

ORIGINALIDAD	80
GRÁFICOS	88
ADICCIÓN	86
SONIDO	87
DIFICULTAD	89
ANIMACIÓN	85



La posibilidad de seguir para resolver la aventura tres caminos distintos. La comodidad que marca el interface de usuario típico de Sierra.



Demasiado difícil en ciertas ocasiones. A veces es necesario armarse de paciencia para no abandonar acciones que es necesario realizar.



Por Santiago Erice

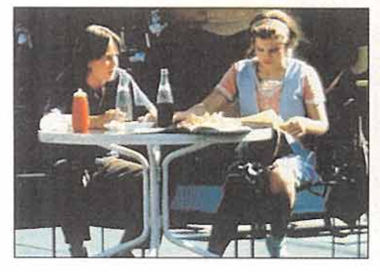
«Los Picapiedra»
¡Yabba-dabba-doo! ¡Yip,yip,yip! ¡Wilmaaa!



Pedro (John Goodman, el marido de «Roseanne», una excelente serie que estropean las teles autonómicas de tanto repetir los capítulos) grita "¡Yabba-dabba-doo!" cuando termina su jornada laboral en Rajuela & Co. Si está apurado añora a su mujer: ¡Wilmaaaa! (Elizabeth Perkins de «Big»). Sus vecinos son Pablo Marmol (Rick Moranis/«Cariño, he encogido a los niños») y Betty (Rosie O´Donnell). Su animal de compañía, Dino, ladra "Yip, yip, yip" antes de hacer una faena. La suegra de Pedro es Perla (Elizabeth Taylor). Todos viven en Campiedra, conducen coches que mueven con los pies, se duchan a golpe de trompa de mamut, se montan en bronto-grúas, trituran la basura con un cerdo-saurio o cortan el césped con una langosta. La serie de dibujos animados de Hanna Barbera se ha convertido en una película con personajes de carne y hueso, gracias a la producción de Steven Spielberg y la compañía de efectos especiales que se lució en «Parque Jurásico».

El espectáculo para grandes y pequeños está servido. Los modernísimos hombres de la Edad de Piedra atacan de nuevo y nos invaden reconvertidos pero con el espíritu de siempre. La sintonía es la misma, sólo que ahora con ritmos más bailables, como corresponde al paso del tiempo, y a unos B-52s transformados en BC-52s. El Spielberg, no hay duda, es un tío listo.

«Mi chica 2»
La niña se convierte en adolescente.





Los años han pasado y Vada (Anna Chlumsky) la protagonista de «Mi chica» ha crecido. Dos años más tarde ya no se conforma con un simple beso y busca su identidad. Papá (Dan Aykroyd) se ha casado definitivamente con Shelly (Jamie Lee Curtis), que está embarazada. Todo funciona mal en la mente de esta adolescente hasta que se va de vacaciones con sus tíos y se enamora de un chico de su edad (Austin O´Brien). Si la segunda parte de «Mi chica» vuelve a recaudar tanto dinero como la primera (120 millones de dólares), Vada seguirá creciendo en las pantallas cinematográficas hasta que cumpla 234 años. Dirigida por Howard Zieff, esta película sólo pretende aprovecharse del gancho comercial de las historias de adolescentes. Realizada como una especie de versión elegante de las series de Tele 5; juega con la blandura, la ternura, los sentimientos y un puñado de tópicos de esos que tanto gustan a los padres "modernos" que, de niños, veían «Verano Azul» por la tele. Una de sonrisas y lágrimas sin pasarse.

«Cheque en blanco»
¿Cómo te gastarías un millón de dólares?



¡Otra comedia de niños enfrentándose a adultos! En esta ocasión, el prota es Preston Waters (Brian Bonsall, el de «El enemigo público nº 1» y «¡Dadme un respiro!»), que se encuentra con un cheque en blanco firmado por un gangster.

Preston lo rellena con una bonita cifra: un millón de dólares. ¿Qué hacer con tanto dinero? Fácil. Un cochazo, un chófer, una mansión..., y una pantagruélica fiesta para celebrar que cumple doce años. Lo malo es que en el sarao se presentan el FBI y los delincuentes..., y empiezan los problemas. Dirigida por Rupert Wainwright, las peripecias de esta comedia "light" son tan previsibles como resultonas. La fórmula tiene gancho taquillero, la gente se ríe durante hora y media mientras devora palomitas y los críticos nos recordarán que no pasará a la historia de la cinematografía. Perfecto. Nadie pretendía otra cosa y nadie (se supone) exige más a «Cheque en blanco».

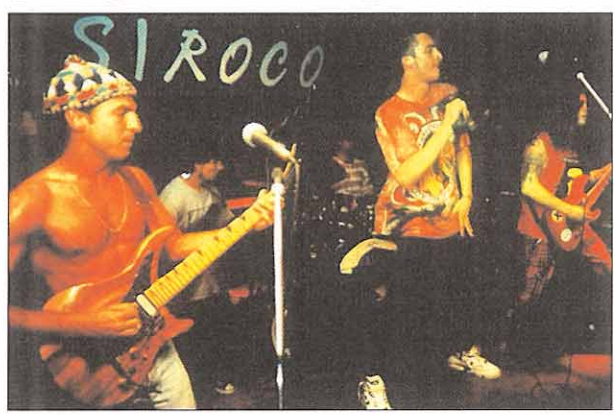
Emirra
Apostando por la ternura



Cuando las discotecas pijas se llenan de bakalao, los garajes cutres de grunge, las plazas de salsa y marcha caribeña..., llega Emirra, nada contra contra corriente y apuesta por la tierna balada. Mientras los chicos se vuelven más machistas y agresivos, y las chicas más independientes y reivindicativas; este dúo donostiarra intenta fascinar con romanticismo, medios tiempos, amoríos adolescentes y melodías tranquilas. Pero ¿hasta dónde vamos a llegar? Nada de guitarras distorsionadas ni panfletos raperos, sólo melosos versos melancólicos.

Emirra está formado por dos primos, Emilio y Juanrra (sí, estás en lo cierto, éste último formó parte de Duncan Dhu antes de tirarse los trastos a la cabeza con sus excompañeros). Desde hace varios años, la pareja compone canciones y las graba en maquetas sin casi ninguna repercusión pública. Ahora, ha aparecido en el mercado su primer álbum, «Agua y barro», y lo que fue privado se transforma en algo conocido por las masas. Es algo que suele ocurrir cuando una multinacional del disco apoya a un grupo y sus canciones suenan en la radio-fórmula.

Tribu X
¡Llega el Funky-Caña!



Funky-caña llaman los componentes de Tribu X a su sonido. Es lo más parecido que existe en España a bandas foráneas como Red Hot Chili Peppers o Living Colour; léase una música triturada por la batidora del rock y el funk, sazonada con unas letras tan agresivas y provocadoras como suele ser el lenguaje de la calle antes de ser lustrado por la Academia. Energía y pasión sin disfraces. Tribu X ha sido una de las escasas revelaciones del rock patrio en los últimos meses y se está especializando en ganar todos los concursos a que se presenta el grupo (el de la «Guía del Ocio» y el de la marca de refrescos que te imaginas son los últimos).

Quinteto afincado en Madrid –Joseba Elola, Rat X, Chueka, Corman y Gnomo–, dispone hasta la fecha de un sólo disco, grabado en directo, con cinco temas y titulado genéricamente «Arriésgate!». En realidad, es una especie de adelanto de su primer álbum de estudio, que se editará después del verano aunque el grupo ya lo ha grabado.

El Fantástico Hombre Bala
Rock en mil pedazos



Sobre mil pedazos de rock distorsionado por guitarras eléctricas y una letras agónicas vuela El Fantástico Hombre Bala (FHB para quienes prefieren ahorrar saliva escupiendo siglas). Bajo nombre tan circense (y poco esclarecedor sobre sus intenciones musicales) militan cinco jóvenes afincados en Cataluña (Morti, "Munsee", Dani, Juan Luis y Charly), que han debutado con el disco «Tierra de cerdos». Lo suyo es un trallazo de mala uva contra la sumisión. Cuando miran alrededor sólo ven caos, pirañas y explosiones de bombas. Cuando transmiten sus sensaciones, la visión es nihilista, desesperada y anti- casi-todo. Sonidos y actitudes emparentados con el hardcore más convencional, el lado menos escatológico del grunge y el apartado más atractivo del rock duro. Una alternativa al chunda-chunda que nos invade.





Tiendas

Tienda	Dirección
ALICANTE	PADRE MARIANA, 24. TEL: 514 39 98
BADALONA	CALLE SOLEDAT, 12. TEL: 464 45 97
BARCELONA	CARRER DE PAU CLARIS, 105. TEL: 412 63 10
BARCELONA	C. SANT CRIST 51-57 (SANTS). TEL: 296 69 23
BILBAO	PZA. DE ARRIQUIBAR, 4. TEL: 410 34 73
BURGOS	AV. REYES CATOLICOS, 18. TRASERA. TEL: 24 05 47
MADRID	Pº STA. MARIA DE LA CABEZA, 1. TEL: 527 82 25
MADRID	CALLE MONTERA, 32, 2º. TEL: 522 49 79
Móstoles MADRID	PARQUE VOSA, 24. MOSTOLES. TEL: 617 11 15
Torrejón MADRID	AV. DE LA CONSTITUCION, 90. LOCAL 64.
Tres Cantos MADRID	EDIFICIO EL ZOCO (POSTERIOR) AV. COLMENAR VIEJO,S. PUEBLOS. TEL: 804 06 72
Fuengirola MALAGA	CALLE ALEMANIA, 5. TEL: 58 25 82
SALAMANCA	CALLE TORO, 84. TEL: 26 16 81
S. SEBASTIAN	CALLE AUTONOMIA, 3. TEL: 47 40 72
Dos Hermanas SEVILLA	CALLE LAS MORERILLAS, 6. TEL: 566 76 64
ZARAGOZA	CENT. COMERCIAL INDEPENDENCIA LOCAL 100 B-2. PLANTA ALTA. TEL: 21 82 71
VIGO	PLAZA DE LA PRINCESA













AMIGA 1200



69.900

ORDENADOR 32 Bit — CON 100 PROGRAMAS P.D. Y UN DISCO PARA TRANSFORMARLO EN 1.3

ARTICULOS A-1200	
FAST RAM 2 Mb	24.900
FAST RAM 4 Mb	42.900
MONITOR 1942	74900
DISCO DURO 40 Mb	39900
DISCO DURO 128 Mb	64900

VARIOS AMIGA

DISQUETERA 3 1/2	12.900			MIDI	9.995
RATON	3.600	AMPLIACION 1 Mb		DIGITAL SOUND STUDIO PLUS	15.990
AMPLIACION 512 K A-500	6.900	AMIGA 600	12.900	AT ONCE PLUS	39.900

AMIGA CD 32




PRECIO SORPRENDENTE

59.900

CON 2 CD DE REGALO

32 BIT, CD ROM INCORPORADO
16,8 MILLONES DE COLORES
AUDIO 16 BIT
75 MINUTOS IMAGEN VIDEO
COMPATIBLE CD MUSICA/CD+G/CD+TV

ALFRED CHICKEN	5990	MEANS ARENAS	5990
ALIEN BRED/QUAK	5990	MICROCOSM	8990
ARABIAN NIGHTS	5990	MORPH	5990
BUBBA'N STIX	5990	NIGEL MANSELL	5990
CASTLES II	5990	OVER KIL & LUNAR	5990
D-GENERATION	5990	PIMBALL FANTASIES	5990
DISPOSABLE HERO	5990	PREMIERE	3990
FLY HARDER	5990	PROJECT X/ F17	5990
FRONTIER ELITE 2	5990	ROBOCOD	5990
FURY OF FURRIES	5990	SEEK & DESTROY	5990
GLOBAL EFFECT	5990	SENSIBLE SOCCER	5990
INT KARATE PLUS	3990	SUPER PUTTY	5990
JAMES POND	5990	THE CHAOS ENGINE	5990
JURASSIC PARK	5990	TOTAL CARNAGE	5990
LOTUS TRILOGY	5990	ZOOL	6490

impresoras

MATRICIALES 9 AGUJAS

star LC 100 — 34.900
- IMPRESION A COLOR
- 9 AGUJAS
- 80 COLUMNAS
- 180 CPS.
- PANEL DE MULTI FUNCIONES





MATRICIALES 24 AGUJAS

star LC 24-100 — 39.900
- 24 AGUJAS
- 80 COLUMNAS
- MODO SILENCIOSO
- PANEL DE MULTIPLES FUNCIONES
- IMPRIME ORIGINAL
- 2 COPIAS

star LC 24-30 COLOR — 54.900
- 24 AGUJAS
- IMPRESION COLOR
- CAMBIO DE EMULACION AUTO.
- 240 CPS.
- MODO ZOOM
- INTRODUCTOR AUTOMATICO



MODEMS

MODELOS CON SOFTWARE ESPECIFICO Y CABLES

SUPRA MODEM 2400 interno	9900
SUPRA MODEM 2400	15900
MODEM/FAX 22 BIS interno 9600	13900
MODEM/FAX 22 V23 externo 9600	22500
MODEM/FAX 32 BIS V23 interno 14400	36900
MODEM/FAX 32 BIS V23 externo 14400	38900

IBM PS/1



A tu alcance

873 Multimedia — ~~361.900~~ 309.900

- Procesador 486 DX a 33 Mhz
- Ampliable Overdrive Pentium.
- 4 Mb de memoria RAM.
- Disco duro de 170 Mb.
- Monitor SVGA 0.28
- Smart Energy System
- CD ROM

ORDENADORES PC

IVA INCLUIDO



189.900
- PROCESADOR 486 DX33
- CACHE 256 Kb
- DISCO DURO 214 Mb/RAM 4 Mb
- TARJETA SVGA 1 Mb
- DISQUETERA 3,5"
- MS-DOS 6.2
- MONITOR 14" SVGA COLOR

194.900
- PROCESADOR 486 DX33
- CACHE 256 Kb
- DISCO DURO 260 Mb/RAM 4 Mb
- TARJETA SVGA 1 Mb
- DISQUETERA 3,5"
- MS-DOS 6.2
- MONITOR 14" SVGA COLOR

199.900
- PROCESADOR 486 DX33
- CACHE 256 Kb
- DISCO DURO 340 Mb/RAM 4 Mb
- TARJETA SVGA 1 Mb
- DISQUETERA 3,5"
- MS-DOS 6.2
- MONITOR 14" SVGA COLOR

209.900
- PROCESADOR 486 DX66
- CACHE 256 Kb
- DISCO DURO 214 Mb/RAM 4 Mb
- TARJETA SVGA 1 Mb
- DISQUETERA 3,5"
- MS-DOS 6.2
- MONITOR 14" SVGA COLOR

214.900
- PROCESADOR 486 DX66
- CACHE 256 Kb
- DISCO DURO 260 Mb/RAM 4 Mb
- TARJETA SVGA 1 Mb
- DISQUETERA 3,5"
- MS-DOS 6.2
- MONITOR 14" SVGA COLOR

219.900
- PROCESADOR 486 DX66
- CACHE 256 Kb
- DISCO DURO 340 Mb/RAM 4 Mb
- TARJETA SVGA 1 Mb
- DISQUETERA 3,5"
- MS-DOS 6.2
- MONITOR 14" SVGA COLOR

AMIGA 500




29.900

AMIGA 500 + MONITOR — 49.900



DISCOS NASHUA



Nashua — 10 DISCOS 3 1/2 - 995 - — 10 DISCOS 3 1/2 HD - 1.500 -

DISCOS BULK



CAJA DE 10 DISCOS 3 1/2 HD FORMATEADOS - 995 -

PRODUCTOS LOGITECH




RATONES

RATON DEXXA	2250
RATON PILOT II	3900
RATON MOUSEMAN DIESTROS	7500
RATON MOUSEMAN ZURDOS	8400
RATON MOUSEMAN SIN CABLE	15750
TRACKMAN	8900

SCANNERS

SCANNER SCANMAN 32/WIN	19990
SCANNER SCANMAN 32/CW	15990
SCANNER SCANMAN 256/WIN	23900
SCANNER SCANMAN COLOR	69900

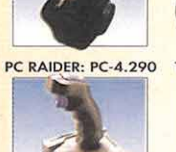
ARCHIVADORES

ARCHIVADOR 80 DISCOS 3 1/2 ... 1.890
ARCHIVADOR 80 DISCOS 5 1/4 ... 1.890

ALTAVOCES

ALTAVOCES PARA MONITOR — 4.990

JOYSTICK AMIGA / PC

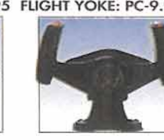















PYTHON: A/PC-1.995 — LOGIC PAD: P-4.690 — INTRUDER: A/PC-5.490 — TELEMACH: A/PC-6.900 — PC EXTRA: PC-4.950 — RAIDER 5: PC-2.900

PC RAIDER: PC-4.290 — TORNADO: PC-3.490 — M-6: PC-3.490 — MEGASTICK: PC-1.895 — MEGA GRIP: PC-3.195 — MEGA PAD: PC-2.995

PAD GRAVIS: PC-4.500 — FLIGHSTICK: PC-11.500 — G-FORCE: PC-12.495 — FLIGHT YOKE: PC-9.900 — AVIATOR: PC-5.990 — STARFIGHTER 5: PC-2.595

Sound — BLASTER

IVA INCLUIDO

Sound BLASTER 2.0 Value Edition — 12.990

CON SOUND BLASTER 2.0 PUEDE OIR EL SONIDO DE ALTA CALIDAD INCORPORADO EN MUCHAS DE LAS APLICACIONES DE HOY DIA. ESTA TARJETA REPRESENTA MUNDIALMENTE EL ESTANDAR DE AUDIO PARA WINDOWS. LA EDICION VALUE INCORPORA UNA SELECCION COMPLETA DE LAS APLICACIONES, DE MANERA QUE PODRA DISFRUTAR INMEDIATAMENTE DE LAS NUEVAS CAPACIDADES DE SU ORDENADOR.
- MUESTREO MONO 8 BITS Y REPRODUCCION.
- SINTETIZADOR MUSICAL DE 11 VOCES POR FM.
- JACKS PARA ENTRADA DE LINEA, MICROFONO Y SALIDA.
- AMPLIFICADOR DE POTENCIA CON CONTROL DE VOLUMEN.
- INTERFACE MIDI.
- PUERTO JOYSTICK ESTANDAR.
- DRIVERS PARA DOS Y WINDOWS 3.1. COMPATIBLE CON OS/2 2.1.
- SOFTWARE INCLUIDO: CREATIVE WAVESTUDIO, CREATIVE SOUNDO LE, CREATIVE ENSEMBLE, CREATIVE TALKING SCHEDULER, CREATIVE MOSAIC, MONOLOGUE FOR WINDOWS, FM INTELLIGENT ORGAN, LEMMINGS Y INDIANAPOLIS 500... THE SIMULATION.

Sound BLASTER 16 Value Edition — 23.990

DISFRUTE DE UN SONIDO ESTEREO DE ALTA CALIDAD EN 16 BITS. SE ACOMPAÑA DE SOFTWARE PARA MANIPULACION DE SONIDO Y DE DESARROLLO DE APLICACIONES ORIENTADAS AL MISMO.
- MUESTREO Y REPRODUCCION ESTEREO EN 16 Y 8 BIT DE 4 A 44.1 KHz.
- SINTETIZADOR MUSICAL FM EN ESTEREO CON 20 VOCES A 4 OPERADORES.
- CONTROL POR SOFTWARE DEL NIVEL DE GRABACION, NIVEL DE REPRODUCCION, AGUDOS, GRAVES, GANANCIA DE ENTRADA Y DE SALIDA.
- ENTRADAS DE LINEA ESTEREO, CD AUDIO ESTEREO, MIDI Y MICROFONO. TODAS LAS FUENTES PUEDEN SER MEZCLADAS. LOS CANALES IZQUIERDO Y DERECHO PUEDEN SER INTERCAMBIADOS O MEZCLADOS.
- AMPLIFICADOR CON CONTROL DE GANANCIA AUTOMATICO.
- INTERFACE MIDI QUE SOPORTA LOS ESTANDARES MPU-401 UART Y SOUND BLASTER MIDI. DISPONIBLE EL ADAPTADOR MIDI CON SECUENCIADOR.
- PUERTO MIDI/JOYSTICK ESTANDAR.
- INTERFACE CD-ROM PARA LA UNIDAD DE CREATIVE.
- DRIVERS PARA DOS Y WINDOWS 3.1. COMPATIBLE CON OS/2 2.1.
- TOTALMENTE COMPATIBLE CON SOUND BLASTER.

Sound BLASTER Pro Value Edition — 16.990

LA SOUND BLASTER PRO LE PROPORCIONA TODAS LAS VENTAJAS DE LA SOUND BLASTER 2.0 PERO EN ESTEREO.
- MUESTREO Y REPRODUCCION EN 8 BITS, EN MONO DE 4 A 44.1 KHz, Y EN ESTEREO DE 4 A 22,05 KHz.
- SINTETIZADOR MUSICAL POR FM EN ESTEREO CON 20 VOCES Y 4 OPERADORES.
- MEZCLADOR DIGITAL-ANALOGICO CON CONTROL DE VOLUMEN PROGRAMABLE PARA CADA CANAL. VOLUMEN MASTER.
- AMPLIFICADOR DE POTENCIA Y CONTROL DE VOLUMEN MANUAL. CONTROL DE GANANCIA AUTOMATICO.
- INTERFACE MIDI.
- PUERTO MIDI/JOYSTICK ESTANDAR.
- INTERFACE CD-ROM PARA LA UNIDAD DE CREATIVE.
- DRIVERS PARA DOS Y WINDOWS 3.1. COMPATIBLE CON OS/2 2.1.
- COMPATIBLE CON SOUND BLASTER 2.0 EN MODO MONO.
- SOFTWARE INCLUIDO: CREATIVE WAVESTUDIO, CREATIVE SOUNDO LE, CREATIVE ENSEMBLE, CREATIVE TALKING SCHEDULER, CREATIVE MOSAIC, MONOLOGUE FOR WINDOWS, FM INTELLIGENT ORGAN, SIEMPRE, LEMMINGS Y INDIANAPOLIS 500... THE SIMULATION, ADEMAS, UTILIDADES DE REPRODUCCION/GRABACION Y DE DIAGNOSTICO.

Sound BLASTER 16 SCSI-2 ASP — 45.990

UN INTERFACE ESTANDAR INDUSTRIAL Y UN SONIDO ESTEREO CON CALIDAD PROFESIONAL CONVIERTEN LA SOUND BLASTER 16 SCSI-2 EN UN AVANZADO SISTEMA MULTIMEDIA DE MAXIMO RENDIMIENTO Y ALTA INTEGRACION.

Sound BLASTER AWE32 — 59.900

LA NUEVA GENERACION EN TECNOLOGIA SOUND BLASTER, LA SOUND BLASTER AWE32 PROPORCIONA SINTESIS AVANZADA, WAVEEFFECTS DE EMU, OFRECIENDO UNA CALIDAD MUSICAL EXCEPCIONAL ASOCIADA NORMALMENTE A ESTUDIOS PROFESIONALES DE SONIDO.

Sound BLASTER 16 MultiCD ASP — 39.900

ESTA VERSION DE SOUND BLASTER 16 INCLUYE TRES TIPOS DE INTERFACES PARA CD-ROM (MULTICD) Y EL PROCESADOR DE SEÑAL AVANZADO (ASP) ADEMAS DE TODAS DE TODAS LAS CAPACIDADES DE LA SERIE SOUND BLASTER 16. EL ASP REDUCE LA CARGA DE TRABAJO DE LA CPU EN UN 60%. CUANDO SE ESTA GRABANDO SONIDO EN CALIDAD CD, ADEMAS, PERMITE COMPRIMIR Y DESCOMPRIMIR POR HARDWARE EN TIEMPO REAL Y TAMBIEN PRESENTA CARACTERISTICAS AVANZADAS TALES COMO EL EFECTO QSOUND AUDIO EN 180º.

Sound BLASTER 16 MultiCD — 31.990

INTERFACE CD ROM MULTIPLE PARA LAS UNIDADES DE CREATIVE CR523 Y CR563, DE SONY CDU33A, Y DE MITSUMI CRMC-FX001 Y CRMC-LU005.



BLASTER KIT CD-ROM — 34.900

SI YA TIENE UNA SOUND BLASTER PRO, SOUND BLASTER 16 O SOUND BLASTER 16 MULTICD, ESTE ES EL COMPLEMENTO IDEAL PARA AMPLIAR SU SISTEMA MULTIMEDIA. PODRA DISFRUTAR DE LOS BENEFICIOS DE LA TECNOLOGIA CD-ROM DE DOBLE VELOCIDAD A UN ATRACTIVO PRECIO.
- UNIDAD CD ROM MULTISESION DE DOBLE VELOCIDAD. CAPACIDAD: 680 Mb. TRANSFERENCIA: 300 Kb/S. ACCESO: 320 ms. BUFFER: 64 Kb. COMPATIBLE CON MULTISESION PHOTO CD. PREPARADO CD-ROM XA.
- BANDEJA DE CARGA FRONTAL AUTOMATICA CONTROLADA POR SOFTWARE.



KIT CD-ROM +Rebel Assault — 39.900



GAME BLASTER CD16 — 74.900

EL GAME BLASTER CD16 CONVIERTE SU ORDENADOR EN UN EXCITANTE SISTEMA ARCADE. INCLUYE UNA SELECCION DE LOS MEJORES JUEGOS Y EL EQUIPAMIENTO MULTIMEDIA NECESARIO PARA DISFRUTAR AL MAXIMO.
- TARJETA DE AUDIO ESTEREO DE ALTA CALIDAD SOUND BLASTER 16.
- UNIDAD CD ROM (IGUAL MODELO DEL KIT CD ROM).
- JOYSTICK DE ALTO RENDIMIENTO CON EMPUÑADURA ERGONOMICA, GATILLO, BOTONES DE DISPARO CONMUTABLES, AUTODISPARO Y VENTOSAS PARA ESTABILIDAD Y PRECISION EN EL CONTROL.
- SE INCLUYEN ALTAVOCES ESTEREO.
- DRIVERS PARA DOS Y WINDOWS 3.1. COMPATIBLE CON OS/2 2.1.
- SOFTWARE INCLUIDO: UTILIDADES CREATIVE, CONSPIRACY, REBEL ASSAULT, IRON HELIX, SYNDICATE, SIMCITY 2000, CIVILIZATION, NIGHTHAWK F-117A, SILENT SERVICE II Y RAILROAD TYCOON.



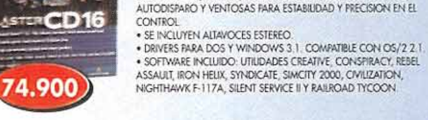
DISCOVERY CD16 — 64.900

INCORPORA EN UN PAQUETE TODOS LOS ASPECTOS IMPORTANTES DE MULTIMEDIA. DISCOVERY CD16 ES UN SISTEMA COMPLETO CON UN FASCINANTE HARDWARE Y SOFTWARE. APLICACIONES SELECCIONADAS ESPECIALMENTE PARA APROVECHAR LA TECNOLOGIA MULTIMEDIA.
- TARJETA DE AUDIO ESTEREO DE ALTA CALIDAD SOUND BLASTER 16.
- UNIDAD CD ROM (IGUAL MODELO DEL KIT CD ROM).
- SE INCLUYEN ALTAVOCES ESTEREO Y MICROFONO.
- DRIVERS PARA DOS Y WINDOWS 3.1. COMPATIBLE CON OS/2 2.1.
- SOFTWARE INCLUIDO: UTILIDADES DE CREATIVE, CREATIVE VOICEASSIST, CONSPIRACY, SYNDICATE, ALDUS GALLERY EFFECTS, ALDUS PHOTOSTYLER SE, ALTAMIRA COMPOSER, HSC DIGITAL MORPH Y HSC KAI'S POWER TOOLS.



EASYCD 16 — 104.900

AHORA PUEDE CONVERTIR SU ORDENADOR EN UN ENTORNO MULTIMEDIA CON UNA UNIDAD CD-ROM EXTERNA. INCLUYE EL HARDWARE NECESARIO, JUNTO CON UNA EXTENSA LIBRERIA DE SOFTWARE.
- TARJETA DE AUDIO ESTEREO DE ALTA CALIDAD SOUND BLASTER 16.
- UNIDAD EXTERNA CD-ROM MULTISESION DE DOBLE VELOCIDAD.
- BANDEJA DE CARGA MOTORIZADA.
- SE INCLUYEN ALTAVOCES ESTEREO Y MICROFONO.
- DRIVERS PARA DOS Y WINDOWS 3.1. COMPATIBLE CON OS/2 2.1.
- SOFTWARE INCLUIDO: UTILIDADES CREATIVE, CREATIVE VOICEASSIST, CONSPIRACY, SYNDICATE, SCOOTER'S MAGIC CASTLE Y KID PIX, 3D DINOSAUR ADVENTURE, THE NEW GROLIER MULTIMEDIA ENCYCLOPEDIA, ASYMETRIX PRESENTATION, ALDUS GALLERY EFFECTS, ALDUS PHOTOSTYLER SE, ALTAMIRA COMPOSER SE, HSC DIGITAL MORPH Y HSC KAI'S POWER TOOLS.





DIGITAL EDGE 3X — 134.900

DIGITAL EDGE 3X INCORPORA UNA UNIDAD CD-ROM DE TRIPLE VELOCIDAD Y AUDIO EN ESTEREO DE ALTA CALIDAD, CON PROCESAMIENTO DIGITAL DE LA SEÑAL. INCLUYE UNA EXTENSA LIBRERIA DE SOFTWARE, IDEAL PARA APLICACIONES Y PRODUCCIONES MULTIMEDIA PROFESIONALES Y ENTRETENIMIENTO DOMESTICO.
- SOUND BLASTER 16 SCSI-2 CON ADVANCED SIGNAL PROCESSOR.
- UNIDAD CD-ROM MULTISESION, SCSI-2 DE TRIPLE VELOCIDAD Y DE CARGA AUTOMATICA. TRANSFERENCIA: 450 Kb/S. ACCESO: 195 ms. CAPACIDAD: 656 Mb (MODO 1). BUFFER: 256 Kb. COMPATIBLE CON MULTISESION PHOTO CD. PREPARADO PARA CD-ROM XA.
- ALTAVOCES ESTEREO DE ALTA CALIDAD INCLUIDOS.
- DRIVERS PARA DOS Y WINDOWS 3.1. COMPATIBLE CON OS/2 2.1.
- SOFTWARE INCLUIDO: UTILIDADES DE CREATIVE, CREATIVE VOICEASSIST, CONSPIRACY, REBEL ASSAULT, SPEED, SYNDICATE, THE NEW GROLIER MULTIMEDIA ENCYCLOPEDIA, ASYMETRIX PRESENTATION, CREATIVE MOSAIC, SOUND & EFFECTS, ALDUS GALLERY EFFECTS, ALDUS PHOTOSTYLER SE, ALTAMIRA COMPOSER SE, HSC DIGITAL MORPH Y HSC KAI'S POWER TOOLS.



Video — BLASTER

Video BLASTER SE — 49.900

CON LA VIDEO BLASTER CREARA IMPRESIONANTES PRODUCCIONES MULTIMEDIA. PUEDE MOSTRAR SECUENCIAS DE VIDEO ANIMADAS Y CAPTURAR IMAGENES CONGELADAS DESDE DIFERENTES FUENTES, EDITARLAS, ADAPTARLAS E INTEGRARLAS CON GRAFICOS, SONIDO, ANIMACIONES Y TEXTO.

VideoSPIGOT For Windows — 44.900

CON LA TARJETA VIDEOSPIGOT FOR WINDOWS PUEDE CAPTURAR SECUENCIAS DE VIDEO ANIMADAS E IMAGENES CONGELADAS DESDE CUALQUIER FUENTE Y PROCESARLAS CON HERRAMIENTAS EXPERTAS PARA PRODUCIR PRESENTACIONES PROFESIONALES.

Video BLASTER FS200 — 69.900

CON LA VIDEO BLASTER FS200 PUEDE CAPTURAR Y MOSTRAR TANTO VIDEO ANIMADO COMO IMAGENES CONGELADAS DESDE VARIAS FUENTES DE ENTRADA, EDITARLAS, PROCESARLAS E INTEGRARLAS CON SONIDO. ESTA TECNOLOGIA SE UTILIZA PARA LOS SISTEMAS MULTIMEDIA MAS AVANZADOS Y EN LA MONITORIZACION DE VIDEO.

CREATIVE TVCODER — 29.900

CON EL TVCODER PUEDE VISUALIZAR LAS IMAGENES EN LA PANTALLA DEL TV Y GRABARLAS EN UN VCR. SE PUEDEN MOSTRAR LAS PRESENTACIONES MULTIMEDIA EN UNA AMPLIA SELECCION DE FORMATOS ESTANDAR DE VCR. EN COMBINACION CON VIDEO BLASTER FORMA UN SISTEMA COMPLETO DE TITULACION Y PROCESO DE VIDEO.

HARDWARE OPCIONAL	
ASP	11900
CABLE JOISTICK DOBLE	1990
CABLE ATENUADOR MEZC.	1990
SB MIDI BOX	15900
SB MIDI KIT	8900
WAVE BLASTER	39900
MIDI BLASTER	39900




CD SONY



32.900
- DOBLE VELOCIDAD (300 Kb/s)
- TIEMPO DE ACCESO 95 ms.
- COMPATIBLE MPC, XA, PHOTO CD MULTISESION

CD SONY + SOUND BLASTER PRO — 49.900

SOUND MACHINE PRO 16

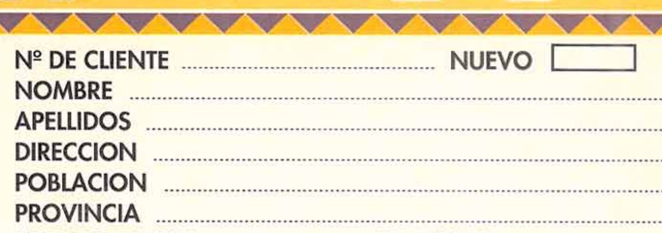


Incluye:
- ALTAVOCES
- PAD STARFIGHTER 5
- JUEGOS

WOLFSTEIN 3D, COMMANDER KING, WORLD RESCUE, ISHAR II, PATRICIAN, WAYNE'S WORLD

25.900

CUPON DE PEDIDO



MARCA TU SISTEMA

- [ ] PC 3 1/2
- [ ] AMIGA
- [ ] MASTER-SYSTEM
- [ ] MEGADRIVE
- [ ] GAME GEAR
- [ ] NINTENDO
- [ ] SUPER NINTENDO
- [ ] GAME BOY
- [ ] CR ROM
- [ ] CD 32
- [ ] MEGA CD
- [ ] LYNX
- [ ] VIDEO

OTRO ....

Nº DE CLIENTE .... NUEVO [ ]
NOMBRE ....
APELLIDOS ....
DIRECCION ....
POBLACION ....
PROVINCIA ....
CODIGO POSTAL .... TELEFONO ....

TITULO	PRECIO
GASTOS DE ENVIO POR CORREO - 250	
TOTAL	

MAIL VXC

VENTA POR CORREO



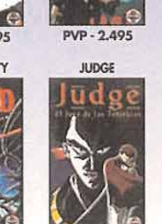
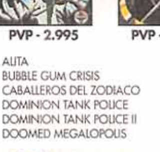
91 380 28 92

LUNES A VIERNES DE 10,30 A 20 H/ SABADOS DE 10,30 A 14 h. FAX: (91) 380 34 49

TE ENVIAMOS TU PAQUETE POR AGENCIA DE TRANSPORTE URGENTE A TU DOMICILIO POR SOLO 750 PTAS. (SOLO PENINSULA) Y SI TU PEDIDO SUPERA LAS 20.000 PTAS. TE LO ENVIAMOS SIN GASTOS DE ENVIO (PENINSULA Y BALEARES)

VIDEO








- UROTSUKIDOSI — PVP - 2.995
- UROTSUKIDOSI 2 — PVP - 2.995
- ROBOT CARNIVAL — PVP - 1.995
- RANMA 1/2 — PVP - 2.495
- LA SUPER BATALLA — PVP - 1.995
- EL MAS FUERTE DEL MUNDO — PVP - 1.995
- 3X3 OJOS — PVP - 2.495
- 3x3 OJOS 2ª Parte — PVP - 2.495
- MACROSS II — PVP - 2.995
- TETSUO — PVP - 2.995
- EL SUPER GUERRERO SENGOKU — PVP - 1.995
- GARLICK JUNIOR — PVP - 1.995
- WICKED CITY — PVP - 2.995
- JUDGE — PVP - 1.995
- ULTIMATE TEACHER — PVP - 1.995
- TETSUO II — PVP - 2.995
- GUERREROS DE FUERZA ILIMITADA — PVP - 1.995
- LOS MEJORES RIVALES — PVP - 1.995

ALITA	2495	DOOMED MEGALOPOLIS II	2495	PROYECTO A-KO	2995
BUBBLE GUM CRISIS	1995	FIST OF NORTH STAR	2995	RG UEDA	2995
CABALLEROS DEL ZODIACO	1995	KIMAGURE ORANGE ROAD	1995	VENUS WAR	2995
DOMINION TANK POLICE	2995	LEYENDA DE ARISCAN	2495	DRAGON BALL: LA LEYENDA DEL DRAGON XERON	1995
DOMINION TANK POLICE II	2995	MACROSS II Act 344	2995	LA BELLA DURM. EN EL CASTILLO ...	1995
DOOMED MEGALOPOLIS	1995	NADIA	1995	AVENTURA MISTICA	1995

CONSIGUE ESTOS SUPERTITULOS CON UN 50% DE DESCUENTO

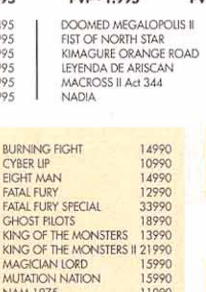
EXISTENCIAS LIMITADAS

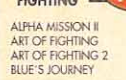
- WAX WORKS — P.V.P. - ~~4625~~ - 2315
- GRAND PRIX — P.V.P. - ~~7700~~ - 3850
- INDY ATLANTIS — P.V.P. - ~~6150~~ - 3075
- COBRA MISSION — P.V.P. - ~~5995~~ - 2995
- LES MANSLEY — P.V.P. - ~~5150~~ - 2575
- LOOM — P.V.P. - ~~4095~~ - 1995

DISCOS VIRGENES

Nashua
10 DISCOS 3 1/2 - 995 -
10 DISCOS 3 1/2 HD - 1.500 -

TENEMOS JUEGOS DE SPECTRUM, ATARI PC 5 1/4, AMSTRAD, C-64, MSX a 395 Ptas. ¡CONSULTANOS!






NEO GEO 54990

ART OF FIGHTING 74900

ALPHA MISSION II	14990	BURNING FIGHT	14990
ART OF FIGHTING	23990	CYBER LIP	10990
ART OF FIGHTING 2	39990	EIGHT MAN	14990
BLUE'S JOURNEY	11990	FATAL FURY	12990
		FATAL FURY SPECIAL	33990
		GHOST PILOTS	18990
		KING OF THE MONSTERS	13990
		KING OF THE MONSTERS II	21990
		MAGICIAN LORD	15990
		MUTATION NATION	15990
		NAM 1975	11990
		NINJA COMBAT	14990
		RIDING HERO	11990
		ROBO ARMY	14990
		SAMURAI SHODOWN	33990
		SENGOKU II	39990
		SPIN MASTER	33990
		SUPER SIDEKICKS	28990
		TRASH RALLY	14990
		VIEW POINT	39990
		WIND JAMMERS	33990
		WORLD HEROES 2	34990











- MEGA DRIVE -14.990-
- Master System II -4.990-
- GAME GEAR -14.990-
- SUPER NINTENDO -14.990-
- GAMEBOY -6.990-

LIBROS DE SOLUCIONES

TOMO 1 - 2995
ALONE IN THE DARK • AMAZON • BARGON ATTACK • CADAVER • COLORADO • DARK SEED • DUNE • FASCINATION • HOOK • ISHAR • ISHAR II • KULT • MANIAC MANSION • MURITI ISLAND • PANDORA • SHADOW OF THE BEAST II • LOS ARCHIVOS SECRETOS DE SHERLOCK HOLMES • SPACE QUEST III • TARHGAN • THE DAGGE OF AMON-RA • WEEN • XENOMORPH

TOMO 2 - 2995
THE EYE OF THE BEHOLDER II • CADAVER THE PAY OFF • CAPITAN BLOOD • CURSE OF ENCHANTIA • EL FETICHE MAYA • ETERNAM • GOBLINS • KYRANDIA • LOOM • LOST IN TIME - PRIMERA AVENTURA • LURE OF TEMPTRESS • THE SECRET OF MONKEY ISLAND I • OPERATION STEALTH • SHADOWLANDS • SPACE QUEST V • SYNDICATE • ULTIMA VII SERPENT ISLE (CHEAT MODE) • ULTIMA VII (CHEAT MODE) • WAXWORKS • MAPAS THE EYE OF THE BEHOLDER II • MAPAS ETERNAM • MAPAS KYRANDIA • MAPAS SHADOWLANDS • MAPAS SYNDICATE

TOMO 3 - 2995
CRUISE FOR A CORPSE • DUNE 2 • ELVIRA • FUTURE WARS • INNOCENT • LOST IN TIME- PARTE 2 • THE SECRET OF MONKEY ISLAND II • THE SHADOW OF THE COMET • SIMON THE SORCERER • VEIL OF DARKNESS • MAPAS DE ELVIRA • MAPAS DE FUTURE WARS

TOMO 4 - 2995
KGB • KING QUEST VI • LEATHER GODNESS OF PHEBOS • LA LEYENDA DE DJEL • PRINCIPE DE PERSIA 2 • RETURN TO ZORK • SHADOWCASTER • STAR TRECK • THE 7th GUEST • THE DARK HALF • THE PATRICIAN • ULTIMA VII • ULTIMA VII SERPENT ISLE • MAPAS DE KING QUEST VI • MAPAS DE 7th GUEST

TOMO 5 - 2995
COBRA MISSION • GOBLINS II • HOMEY D CLOWN • INCA II • LABYRITHN TIME • LANDS OF LORE-MAPAS • OBITUS-MAPAS • RETURN OF PHANTOM • SAM AND MAX • STAR TREK II • THE INMORTAL-MAPAS • WAYNE'S WORLD • TOMO NUEVO

LIBROS DE PISTAS

ALONE IN THE DARK	1200	ELVIRA II	1200	LAURA BOW	1200	SIMON THE SORCERER	1200
DAY OF TENTACLE	1200	FATE OF ATLANTIC	1200	LOST IN LA	1200	SPACE QUEST IV	1200
DRAKHEN	1200	KYRANDIA	1200	POLICE QUEST III	1200	SPACE QUEST V	1200
ECO QUEST	1200	LARRY V	1200	SHADOW SORCERER	1200		

2X1 COMPRA UNO DE ESTOS JUEGOS Y LLEVATE GRATIS OTRO DE LOS MARCADOS COMO "REGALO"
















- BATMAN RETURN — P.V.P. - 5990
- CARMEN SAN DIEGO — P.V.P. - 6990
- C.S.D. EN EL TIEMPO — P.V.P. - 5990
- DRACULA — P.V.P. - 4990
- DUNE 2 — P.V.P. - 5990
- NHL HOCKEY — P.V.P. - 6990
- KGB — P.V.P. - 5990
- PRIVATEER — P.V.P. - 7990
- REACH FOR SKIES — P.V.P. - 5990
- DAUGHTER OF SERPENT — REGALO
- LEMMINGS 2 — REGALO
- MICHEL JORDAN — REGALO
- SEAL TEAM — P.V.P. - 5990
- SENSIBLE SOCCER — P.V.P. - 4990
- SHERLOCK HOLMES — P.V.P. - 7990
- STRIKE COMMANDER — P.V.P. - 7990
- SYNDICATE — P.V.P. - 6990
- ULTIMA VII 2 — P.V.P. - 7990
- SHANGAI — REGALO
- SPACE HULK — REGALO
- XENOBOT — REGALO
- WINTER OLYMPIC — P.V.P. - 5990
- PACK GREATEST (• SHUTLE • LURE OF THE TEMPTRESS • DUNE) — P.V.P. - 6990
- PACK TOP 10 (SUPER HUEY • DEFCON 5 • NAVCOM 6 • INSIDE TRADER • CORPORATE RAIDER • DOODLE • Y MAS... •) — P.V.P. - 3990
- PACK HEROES COLLECTION (• ROCK'N ROLLER • TITANIC • SILENT SHADOW • DESPERADO 2 • VIAJE AL CENTRO DE LA TIERRA) — P.V.P. - 3990
- PACK POWER PACK (XENON 2 • LOMBARD RALLY • TV SPORTS • DEFENDER OF THE CROWN •) — P.V.P. - 3990

Respuesta Comercial
Autorización nº 11.641
B.O.C. y T. nº 39
del 19 de Junio de 1.992

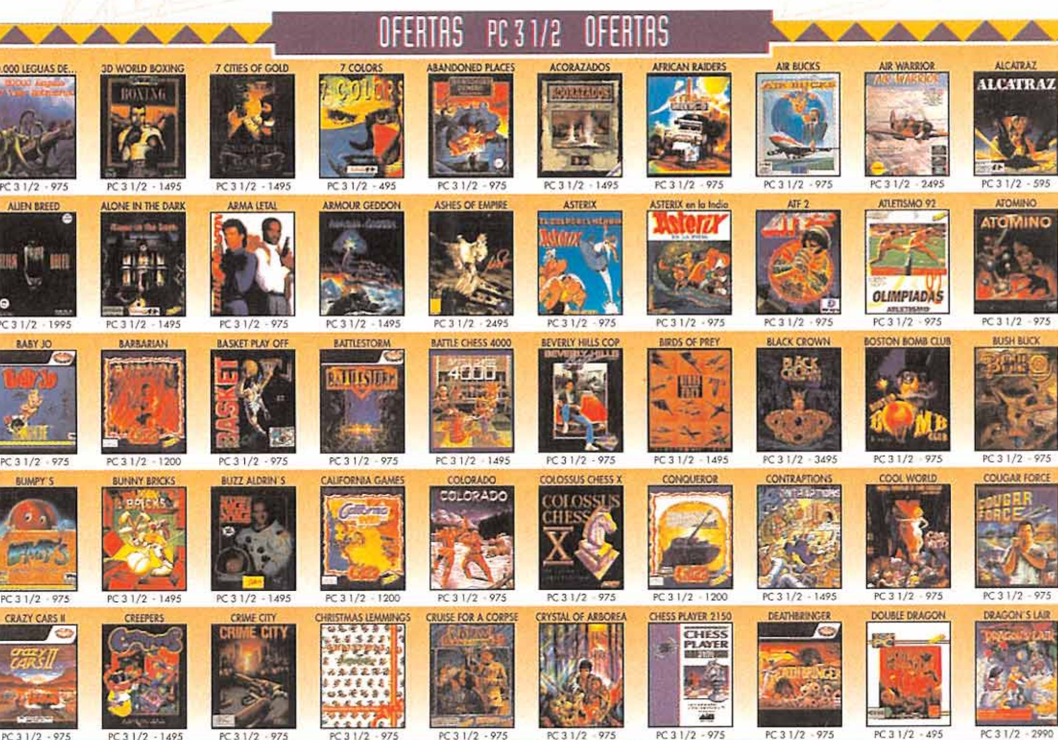
NO NECESITA SELLO
A franquear en destino

MAIL VXC
VENTA POR CORREO
Apartado nº 1.308 F.D.
28080 MADRID

HAZ TU PEDIDO POR TELEFONO O UTILIZA EL CUPON DE PEDIDO

¡OJO! NO DEJES DE MIRAR ESTAS OFERTAS

OFERTAS PC 3 1/2 OFERTAS



- 20.000 LEGUAS DE... — PC 3 1/2 - 975
- 3D WORLD BOXING — PC 3 1/2 - 1495
- 7 CITIES OF GOLD — PC 3 1/2 - 1495
- 7 COLORS — PC 3 1/2 - 495
- ABANDONED PLACES — PC 3 1/2 - 975
- ACORAZADOS — PC 3 1/2 - 1495
- AFRICAN RAIDERS — PC 3 1/2 - 975
- AIR BUCKS — PC 3 1/2 - 975
- AIR WARRIOR — PC 3 1/2 - 2495
- ALCATRAZ — PC 3 1/2 - 595
- ALIEN BREED — PC 3 1/2 - 1995
- ALONE IN THE DARK — PC 3 1/2 - 1495
- ARMA LETAL — PC 3 1/2 - 975
- ARMOUR GEDDON — PC 3 1/2 - 1495
- ASHES OF EMPIRE — PC 3 1/2 - 2495
- ASTERIX — PC 3 1/2 - 975
- ASTERIX en la India — PC 3 1/2 - 975
- ATF 2 — PC 3 1/2 - 975
- ATLETISMO 92 — PC 3 1/2 - 975
- ATOMINO — PC 3 1/2 - 975
- BABY JO — PC 3 1/2 - 975
- BARBARIAN — PC 3 1/2 - 1200
- BASKET PLAY OFF — PC 3 1/2 - 975
- BATTLESTORM — PC 3 1/2 - 975
- BATTLE CHESS 4000 — PC 3 1/2 - 1495
- BEVERLY HILLS COP — PC 3 1/2 - 975
- BIRDS OF PREY — PC 3 1/2 - 1495
- BLACK CROWN — PC 3 1/2 - 3495
- BOSTON BOMB CLUB — PC 3 1/2 - 975
- BUSH BUCK — PC 3 1/2 - 975
- BUMPY'S — PC 3 1/2 - 975
- BUNNY BRICKS — PC 3 1/2 - 1495
- BUZZ ALDRIN'S — PC 3 1/2 - 1495
- CALIFORNIA GAMES — PC 3 1/2 - 1200
- COLORADO — PC 3 1/2 - 975
- COLOSSUS CHESS X — PC 3 1/2 - 975
- CONQUEROR — PC 3 1/2 - 1200
- CONTRAPTIONS — PC 3 1/2 - 1495
- COOL WORLD — PC 3 1/2 - 975
- COUGAR FORCE — PC 3 1/2 - 975
- CRAZY CARS II — PC 3 1/2 - 975
- CREEPERS — PC 3 1/2 - 1495
- CRIME CITY — PC 3 1/2 - 975
- CHRISTMAS LEMMINGS — PC 3 1/2 - 975
- CRUISE FOR A CORPSE — PC 3 1/2 - 975
- CRYSTAL OF ARBOREA — PC 3 1/2 - 975
- CHESS PLAYER 2150 — PC 3 1/2 - 975
- DEATHBRINGER — PC 3 1/2 - 975
- DOUBLE DRAGON — PC 3 1/2 - 495
- DRAGON'S LAIR — PC 3 1/2 - 2990
- DRILLER — PC 3 1/2 - 1495
- DYLAN DOG — PC 3 1/2 - 975
- DYNABLASTER — PC 3 1/2 - 1495
- E-MOTION — PC 3 1/2 - 1200
- EL PADRINO — PC 3 1/2 - 2495
- ELF — PC 3 1/2 - 975
- ELITE PLUS — PC 3 1/2 - 975
- ELVIRA — PC 3 1/2 - 2495
- ENMANUELLE — PC 3 1/2 - 975
- ENTITY — PC 3 1/2 - 1995
- EYE OF THE BEHOLDER — PC 3 1/2 - 1495
- F-14 TOMCAT — PC 3 1/2 - 2495
- F-15 II — PC 3 1/2 - 3995
- F-16 — PC 3 1/2 - 1495
- FASCINATION — PC 3 1/2 - 2495
- FIGHTER COMMAND — PC 3 1/2 - 975
- FINAL ORBIT — PC 3 1/2 - 975
- FIRE — PC 3 1/2 - 975
- FIRE AND FORGET II — PC 3 1/2 - 975
- FIRE AND ICE — PC 3 1/2 - 1495












- FLIGHT OF THE INTRUDER — PC 3 1/2 - 4495
- FOOTBALL MANAGER II — PC 3 1/2 - 975
- FREEDOM — PC 3 1/2 - 975
- GALACTIC EMPIRE — PC 3 1/2 - 975
- GEISA — PC 3 1/2 - 975
- GIMNASIA DEPORTIVA 92 — PC 3 1/2 - 975
- GLOBAL EFFECT — PC 3 1/2 - 1495
- GO FOR GOLD — PC 3 1/2 - 1200
- GOBLINS — PC 3 1/2 - 2495
- GOBLINS II — PC 3 1/2 - 2495
- H. INTERMINABLE II — PC 3 1/2 - 975
- HEART OF CHINA — PC 3 1/2 - 4995
- HEAVY METAL — PC 3 1/2 - 1200
- HOOK — PC 3 1/2 - 975
- HOT RUBBER — PC 3 1/2 - 975
- INDY ARCADE — PC 3 1/2 - 975
- INDY LAST CRUSADE — PC 3 1/2 - 1200
- INDY ULTIMA CRUZADA (Av. gráfica) — PC 3 1/2 - 975
- ISHAR — PC 3 1/2 - 975
- ISHAR 2 — PC 3 1/2 - 1995
- ITALIA 90 — PC 3 1/2 - 1200
- JAMES POND — PC 3 1/2 - 1495
- JET FIGHTER II — PC 3 1/2 - 2995
- JHONNY CASTAWAY — PC 3 1/2 - 975
- KICK OFF II — PC 3 1/2 - 975
- KNIGHT FORCE — PC 3 1/2 - 975
- KNIGHTS OF SKY — PC 3 1/2 - 3495
- LA COLMENA — PC 3 1/2 - 2495
- LARRY — PC 3 1/2 - 3795
- LASER SQUAD — PC 3 1/2 - 1995
- LEGEND OF DJEL — PC 3 1/2 - 975
- LIBRO DE LA SELVA — PC 3 1/2 - 975
- LINKS — PC 3 1/2 - 1495
- LIVERPOOL — PC 3 1/2 - 975
- LOST DUCHMAN MINE — PC 3 1/2 - 975
- LOTUS — PC 3 1/2 - 975
- LUIGGI SPAGHETTI — PC 3 1/2 - 975
- LUCKY LUKE — PC 3 1/2 - 975
- M1 TANK PLATOON — PC 3 1/2 - 3995
- MANCHESTER EUROPA — PC 3 1/2 - 975











- MAUPITI ISLAND — PC 3 1/2 - 975
- MAY DAY — PC 3 1/2 - 975
- MAYA — PC 3 1/2 - 975
- MEGATRAVELLER 2 — PC 3 1/2 - 1995
- MERCHANT COLONY — PC 3 1/2 - 975
- METAL MUTANT — PC 3 1/2 - 975
- MILLEMIGLIA — PC 3 1/2 - 975
- MONKEY ISLAND — PC 3 1/2 - 975
- NINJA RABBITS — PC 3 1/2 - 975
- NO EXIT — PC 3 1/2 - 975
- OCTUBRE ROJO — PC 3 1/2 - 1200
- OLIVER & COMPAGNIES — PC 3 1/2 - 975
- OLYMPIC GAMES — PC 3 1/2 - 2495
- OPERA SUPERSPORTS — PC 3 1/2 - 2495
- OPERATION COMBAT — PC 3 1/2 - 975
- OUT RUN — PC 3 1/2 - 1200
- PACIFIC ISLAND — PC 3 1/2 - 1995
- PACK FUTURE CLASSICS — PC 3 1/2 - 1495
- PACK HEAD TO HEAD — PC 3 1/2 - 2495
- PACK MIND GAMES — PC 3 1/2 - 2495
- PACK QUE PASADA — PC 3 1/2 - 975
- PALADIN II — PC 3 1/2 - 1995
- PANZA — PC 3 1/2 - 975
- PARIS DAKAR — PC 3 1/2 - 975
- POPULOUS II — PC 3 1/2 - 1495
- PORTS OF CALL — PC 3 1/2 - 975
- PREHISTORIK — PC 3 1/2 - 975
- PRINCE OF PERSIA — PC 3 1/2 - 1495
- PRO TENNIS TOUR II — PC 3 1/2 - 1495
- PUSH OVER — PC 3 1/2 - 975









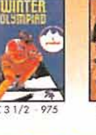





- RAGNAROK — PC 3 1/2 - 1495
- RAIL ROAD — PC 3 1/2 - 1495
- RICK DANGEROUS — PC 3 1/2 - 495
- RICK DANGEROUS II — PC 3 1/2 - 1200
- RISKY WOODS — PC 3 1/2 - 1495
- ROGER RABBIT — PC 3 1/2 - 975
- SHADOW LANDS — PC 3 1/2 - 1495
- SHADOW CASTER — PC 3 1/2 - 1495
- SHADOW SORCERER — PC 3 1/2 - 2495
- SHADOWORLDS — PC 3 1/2 - 1995
- SIM ANT — PC 3 1/2 - 1495
- SIM CITY DELUXE — PC 3 1/2 - 1495
- SOCCER CHALLENGE — PC 3 1/2 - 1200
- SOLO EN CASA — PC 3 1/2 - 975
- SPACE 1889 — PC 3 1/2 - 1995
- SPACE QUEST 4 — PC 3 1/2 - 3995
- STAR BLADE — PC 3 1/2 - 975
- STORM MASTER — PC 3 1/2 - 975
- STREET FIGHTER — PC 3 1/2 - 1200
- STREET FIGHTER II — PC 3 1/2 - 1195
- STREET SPORT BASKET — PC 3 1/2 - 1200
- STRIP POKER 2 — PC 3 1/2 - 975
- STUNT CAR RACER — PC 3 1/2 - 495
- STUNT DRIVER — PC 3 1/2 - 2975
- SUBBUTEO — PC 3 1/2 - 975
- SUMMER OLYMPIAD — PC 3 1/2 - 495
- SUPAPLEX — PC 3 1/2 - 975
- SUPER OFF ROAD — PC 3 1/2 - 495
- SUPERMAN — PC 3 1/2 - 975
- TETRIS — PC 3 1/2 - 495












- THE SUMMONING — PC 3 1/2 - 1495
- THUNDER BLADE — PC 3 1/2 - 1200
- TIGER ROAD — PC 3 1/2 - 1200
- TITUS THE FOX — PC 3 1/2 - 975
- TRANSARTICA — PC 3 1/2 - 975
- TREASURE TRAP — PC 3 1/2 - 975
- TURBO OUT RUN — PC 3 1/2 - 1200
- UGH — PC 3 1/2 - 975
- ULTIMA UNDERWORLD — PC 3 1/2 - 1495
- ULTIMA VII — PC 3 1/2 - 1495
- WILD STREETS — PC 3 1/2 - 975
- WINDSURF — PC 3 1/2 - 975
- WING COMMANDER — PC 3 1/2 - 1495
- WING COMMANDER Acad. — PC 3 1/2 - 1495
- WINTER OLYMPIAD — PC 3 1/2 - 975
- WIZKID — PC 3 1/2 - 975
- WWF EUROPEAN — PC 3 1/2 - 975
- XENOMORPH — PC 3 1/2 - 975
- XENON 2 — PC 3 1/2 - 1200
- ZYCONIX — PC 3 1/2 - 1495

ESTAS SON TUS TIENDAS MAIL

- CENTRO MAIL ALICANTE — PADRE MARIANA, 24. ALICANTE. TEL: 514 39 98
- CENTRO MAIL BADALONA — SOLEDAT, 12. BADALONA. TEL: 464 46 97
- CENTRO MAIL BARCELONA — C. PAU CLARIS, 106. BARCELONA. TEL: 412 63 10
- CENTRO MAIL BARCELONA — C. SANT CRIST 51-57. SANTS. BARCELONA. TEL: 296 69 23
- CENTRO MAIL BILBAO — PZA. DE ARRIQUIBAR, 4. BILBAO. TEL: 410 34 73
- CENTRO MAIL BURGOS — AV. REYES CATOLICOS, 18. (Trasera) BURGOS. TEL: 24 05 47
- CENTRO MAIL MADRID — Pº STA. MARIA DE LA CABEZA, 1. MADRID. TEL: 527 82 25
- CENTRO MAIL MADRID — MONTERA, 32, 2º. MADRID. TEL: 522 49 79
- CENTRO MAIL MADRID — PARQUE VOSA, 24. MOSTOLES. (MADRID) TEL: 617 11 15
- CENTRO MAIL MADRID — EDIFICIO EL ZOCO (posterior) AV. COLMENAR VIEJO. SECT. PUEBLOS TRES CANTOS (MADRID). TEL: 804 08 72
- CENTRO MAIL MADRID — AV. DE LA CONSTITUCION, 90 LOCAL 64. TORREJON DE ARDOZ MADRID. TEL: 677 90 24
- CENTRO MAIL MALAGA — C. ALEMANIA, 5 FUENGIROLA (MALAGA) TEL: 58 25 82
- CENTRO MAIL SALAMANCA — TORO, 84. SALAMANCA. TEL: 26 16 81
- CENTRO MAIL S.SEBASTIAN — AUTONOMIA, 3 SAN SEBASTIAN. TEL: 47 40 72
- CENTRO MAIL SEVILLA — C. LAS MORERILLAS DOS HERMANAS (SEVILLA) TEL: 566 76 64
- CENTRO MAIL ZARAGOZA — CENTRO COM. INDEPENDENCIA LOCAL 100 B-2 Ultima Planta ZARAGOZA. TEL: 21 82 71
- CENTRO MAIL VIGO — PLAZA DE LA PRINCESA, 4 VIGO. TEL: 22 09 39

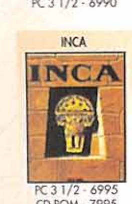
CENTRO MAIL

¡HAZ TU PEDIDO POR TELEFONO! 91 380 28 92

ATENCION — CREACION DE NUEVOS CENTROS MAIL
SI ERES UN PROFESIONAL Y ESTAS INTERESADO EN PERTENECER A NUESTRA RED NACIONAL, PONTE EN CONTACTO CON NUESTRO DEPARTAMENTO DE FRANQUICIAS
TEL: 380 28 92

NOVEDADES PC EXITOS PC NOVEDADES PC EXITOS

- 1869 — PC 3 1/2 - 4950
- ACES OF THE PACIFIC — PC 3 1/2 - 12900
- ACES OVER EUROPE — PC 3 1/2 - 12900
- AIR COMBAT CLASSIC — PC 3 1/2 - 8700
- AL QADIM — PC 3 1/2 - 7990
- ALONE IN THE DARK 2 — PC 3 1/2 - 7950
- AMAZON — PC 3 1/2 - 6990
- ARCHON ULTRA — PC 3 1/2 - 5990
- ATP — PC 3 1/2 - 10995
- BENEATH A STEEL SKY — PC 3 1/2 - 6990 / CD ROM - CONS.
- BEVERLY HILLS COP — PC 3 1/2 - 3495
- BLACK SECT — PC 3 1/2 - 4995
- CAMPAING II — PC 3 1/2 - 8990
- CANNON FODDER — PC 3 1/2 - 5990
- COMANCHE — PC 3 1/2 - 5650 / CE ROM - 12900
- CORRIDOR 7 — PC 3 1/2 - 4995
- CYBER RACE — PC 3 1/2 - 7990 / CD ROM - 8990
- DARK SUN — PC 3 1/2 - 8990
- DAY OF TENTACLE — PC 3 1/2 - 7700 / CD ROM - 7700
- DELTA V — PC 3 1/2 - 7990
- DOG FIGHT — PC 3 1/2 - 8700
- DUNGEON HACK — PC 3 1/2 - 7990
- EMPIRE SOCCER — PC 3 1/2 - CONS
- ETERNAM — PC 3 1/2 - 4625
- EUROPEAN CHAMPIONS — PC 3 1/2 - 2950
- EYE OF THE BEHOLDER III — PC 3 1/2 - 7990
- F1 CHAMPION — PC 3 1/2 - 4990
- F-15 III — PC 3 1/2 - 9990 / CD ROM - 13990
- FANTASTIC EMPIRE — PC 3 1/2 - 6990
- FIELDS OF GLORY — PC 3 1/2 - 6495
- FLEET DEFENDER — PC 3 1/2 - 7995
- FLIGHT SIMULATOR 5.0 — PC 3 1/2 - 11500
- ESCENARIOS: SAN FRANCISCO - 8990 - NEW YORK - 8990 - PARIS - 8990 - WASHINGTON - 8990 -
- FRONTIER- ELITE II — PC 3 1/2 - 6990
- GLOBAL DOMINATION — PC 3 1/2 - 4995
- GOAL — PC 3 1/2 - 5490
- GOBLINS 3 — PC 3 1/2 - 6995 / CD ROM -8995
- GREAT NAVAL BATLES II — PC 3 1/2 - 7990
- HAND OF FATE — PC 3 1/2 - 7490 / CD ROM - CONS.
- HARRIER JUMP — PC 3 1/2 - 8700
- HEXX — PC 3 1/2 - 6990
- IGOR — PC 3 1/2 - 6990




- INCA — PC 3 1/2 - 6995 / CD ROM - 7995
- INCA 2 — PC 3 1/2 - 6995 / CD ROM - 8995
- IN EXTREMIS — PC 3 1/2 - 6990
- INDY CAR — PC 3 1/2 - 6990
- INT. SENSIBLE SOCCER — PC 3 1/2 - 6695
- JIM POWER — PC 3 1/2 - 4995
- JURASSIC PARK — PC 3 1/2 - 5990 / CD ROM - 6990
- KASPAROV — PC 3 1/2 - 6990
- KING MAKER — PC 3 1/2 - 6990
- KING´S QUEST V — PC 3 256 Col - 8700 / CD ROM - 9990
- KRUSTY FUN HOUSE — PC 3 1/2 - 4990
- LA BELLA Y LA BESTIA — PC 3 1/2 - 4625
- LANBORGHINI — PC 3 1/2 - 4995
- LAND OF LORE — PC 3 1/2 - 7490




- LAURA BOW — PC 3 1/2 - CONS / CD ROM - 12900
- LITIL DIVIL — PC 3 1/2 - 4950 / CD ROM - CONS.
- LOST IN TIME — PC 3 1/2 - 6995 / CD ROM - 8995
- LOST VIKINGS — PC 3 1/2 - 4490
- METAL & LANCE — PC 3 1/2 - 6495
- MICROMACHINES — PC 3 1/2 - 6695
- MIGHT & MAGIC III — PC 3 1/2 - 5495
- MIGHT & MAGIC IV — PC 3 1/2 - 6495
- MIGHT & MAGIC V — PC 3 1/2 - 6495
- MORTAL KOMBAT — PC 3 1/2 - 5990
- NOMAD — PC 3 1/2 - 5990
- ORION — PC 3 1/2 - 7495
- OSCAR — PC 3 1/2 - 4100 / CD ROM - 4650
- PACIFIC STRIKE — PC 3 1/2 - 8990

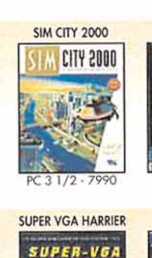








- PACK AWARD WINNERS 2 — PC 3 1/2 - 7490
- PACK THE LORDS OF POWER — PC 3 1/2 - 7700
- PC BASKET 2.0 — PC 3 1/2 - 2500
- PC FUTBOL — PC 3 1/2 - 2500
- PIMBALL FANTASIES — PC 3 1/2 - 5650
- PIRATES GOLD — PC 3 1/2 - 6995
- POLICE QUEST 3 — PC 3 1/2 - 7200
- PREHISTORIK II — PC 3 1/2 - 4995
- PRINCE OF PERSIA II — PC 3 1/2 - 5990
- PROTOSTAR — PC 3 1/2 - CONS / CD ROM - 9990
- RAILROAD TYCON DELUXE — PC 3 1/2 - 7700
- RALLY — PC 3 1/2 - 5490
- RAVEN LOFT — PC 3 1/2 - 8990
- RETURN OF HTE PHANTOM — PC 3 1/2 - 5995 / CD ROM - 12995

- RETURN TO ZORK — PC 3 1/2 - 9490
- REX NEBULAR — PC 3 1/2 - 6995
- RING WORLD — PC 3 1/2 - CONS / CD ROM - 9990
- RYDER CUP — PC 3 1/2 - 4990
- SABRE TEAM — PC 3 1/2 - 4995 / CD ROM - 4995
- SAM & MAX — PC 3 1/2 - 7700 / CD ROM - CONS
- SEA WOLF — PC 3 1/2 - 7990
- SIM CITY 2000 — PC 3 1/2 - 7990
- SIM EARTH — PC 3 1/2 - 6650
- SIM FARM — PC 3 1/2 - 6990
- SINK OR SWIM — PC 3 1/2 - 3495
- SIMON THE SORCERER — PC 3 1/2 - 4650
- SPACE QUEST I — PC 3 1/2 - 6650
- SPACE QUEST V — PC 3 1/2 - 6650








- SPEED RACER — PC 3 1/2 - 4625
- STRIKER — PC 3 1/2 - 2995
- STRIP POKER — PC 3 1/2 - 4995 / CE ROM - 5995
- STRONGHOLD — PC 3 1/2 - 5990
- STUNT ISLAND — PC 3 1/2 - 6150
- SUBWAR 2050 — PC 3 1/2 - 7995
- SUMMER CHALLENGE — PC 3 1/2 - 4625
- SUPER VGA HARRIER — PC 3 1/2 - 5990
- TASK FORCE 1942 — PC 3 1/2 - 7700
- TERMINATOR 2 — PC 3 1/2 - 4990
- TFX — PC 3 1/2 - 7990
- THE BLUE & THE GRAY — PC 3 1/2 - 5995
- THE COMPLET CHESS SYSTEM — PC 3 1/2 - 4495 / CD ROM - 6995
- THE TWO TOWERS — PC 3 1/2 - 5990





- THEME PARK — PC 3 1/2 - 6990 / CD ROM - 6990
- TORNADO — PC 3 1/2 - 7995 / CD - 8995
- TRODDLERS — PC 3 1/2 - 5990
- ULTIMA VIII — PC 3 1/2 - 8990
- UNLIMITED ADVENTURE — PC 3 1/2 - 6990
- UNNATURAL SELECTION — PC 3 1/2 - 6990
- UNNECESSARY ROUGHNESS — PC 3 1/2 - 9990
- VEIL OF DARKNESS — PC 3 1/2 - 6990
- WHALE´S VOYAGE — PC 3 1/2 - 3600
- WING COMMANDER II — PC 3 1/2 - 6490
- WING COMMANDER (Misiones) — PC 3 1/2 - 4990
- LOS DOS EN CD ROM - 6990
- WHEN TWO WORLDS WAR — PC 3 1/2 - 4995
- WING IMPERIAL PURSUIT — PC 3 1/2 - 3300 / B WING - 3300
- WORLD CUP USA 94 — PC 3 1/2 - 5990 / CD ROM - 5990

AMIGA IMPORTACION NOVEDADES

- BUBBA N STICK — PVP - 4995
- CANNON FODDER — PVP - 5990
- CYBERPUNKS — PVP - 4995
- DRACULA — PVP - 3990
- GOAL! — PVP - 6195
- GUNSHIP 2000 — PVP - 6995
- MICROMACHINES — PVP - 5490
- SECOND SAMURAI — PVP - 5990

A- TRAIN	6995	LAST ACTION HERO	3990
ALIEN 3	5490	LIBERATION	5990
ALIEN BREED 2	5490	LION HEART	5595
AMBERSTAR	5490	MICRO MACHINES	5490
BATMAN	3990	PERIHELION	5990
BODY BLOWS	6495	PIMBALL FANTASIES	5490
BRIAN THE LION	5490	ROAD RUSH	5190
BURNING RUBBER	5490	SECK & DESTROY	3990
CARDIAXX	2490	SECOND SAMURAI	5990
CIVILISATION	6995	SENSIBLE SOCCER	4990
CLIFFHANGER	3990	SIMON THE SORCERER	6990
COOL SPOT	5990	STAR DUST	3490
CYBERPUNK	4995	STREET FIGHTER II	3900
DANGEROUS STREET	5490	SUPER FROG	5395
DESERT STRIKE	5990	TETRIS/7 COLORS	5990
EYE OF THE BEHOLDER II	7195	THE SETTLERS	6990
F1 GRAND PRIX	6995	THE BLUE & THE GRAY	5995
GEAR WORKS	3490	TORNADO	7990
GUNSHIP 2000	6995	URIDIUM 2	5490
HEINDALL 2	6995	WING COMMANDER	5990
HIRED GUNS	6990	WINTER OLYMPICS	6990
INNOCENT	7990	WONDER DOG	4995
JURASSIC PARK	5490	ZOOL /ZOOL 2	4990

AMIGA 1200

		DINO WORLDS	5990
		EUROPEAN CHAMP.	5490
ALFRED CHICKEN	5490	JURASSIC PARK	5990
ALIEN BREED 2	5990	MORPH	5990
BODY BLOWS GALACTIC	5990	NIGEL MANSELL	5990
BURNING RUBBER	5490	SIM LIFE	6995
CASTLES 2	6990	SLEEP WALKER	5195
CHAOS ENGINE	5490	TFX	6990
DANGEROUS STREET	5490	TURRICAN 3	5490

- BODY BLOWS GALAC. — PVP - 5990
- LIBERATION — PVP - 6990
- THE CHAOS ENGINE — PVP - 5490
- TOTAL CARNAGE — PVP - 5990

AMIGA OFERTAS NACIONAL




995: 3D WORLD BOXING, 3D WORLD TENNIS, 7 COLORS, ADVANTAGE TENNIS, ALCATRAZ, ATOMINO, BEST OF THE BEST, BLASTER, BLOB, BUNNY BRICK, CISCO HEAT, COHORT II, COOL CROC TWINS, CRAZY CARS III, CURSE OF ENCHANTIA, CYBERCOM, DICK TRACY, DODLEBUG, DYLAN DOG, FLIP IT & MAGNOSE, HEINDALL, ISHAR, JUDGR DREAD, KILLERBALL, LEEDS UNITED, MILLEMIGLIA, MILLENIUM 2.2, MUDS, PACIFIC ISLAND, PACK AWARD WINNERS, PACK SERIE ORO, PARAGLINDING, PSYBORG, PUTTY, SIMULCRA, SMASH TV, STORM MASTER, SUPER CAULDRON, THE KILLING CLOUD, TINY SWEEK, VAXIME, DRAGIN LAIR II, DRAGON LAIR III, GUY SPY, INT. SPORT CHALLENGER, JAGUAR XJ220, PREMIER, SPACE ACE 2, SPORTS MASTER, THE ADVENTURES, THUNDER HAWK, WRATH OF THE DEMON, WWF EUROP. RAMPAGE

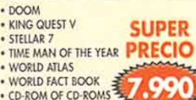
1.495: BONANZA BROSS, COOL WORLD, CHICHEN ITZA, DARKMAN, ELVIRA (arcade), GRAN HALCON, HARDRIVIN II, LA JUNGLA 2, LEMMINGS, NAVY SEALS, NIGELMANSELL´S, PAPER BOY II, PUSH OVER, RACE DRIUN, SPOT, THE SIMPSONS, TIP OFF, WRESTLEMANIA

1.795: 3D POOL, AFTER BURNER, ITALY 90, NEW ZEALAND STORY, PANG, PANZA, RAINBOW ISLAND, SPACE CRUZADE, SWIV, WOLF CHILD

1.995: ANIMATION CLASSIC PACK, CAMPAING, COMBAT CLASSIC

2.495: EL PADRINO, CHRISTMAS LEMMING, PACK F19+MIG 29, RAIL ROAD TYCON, SHADOW SORCERER

CD ROM CD ROM





PACK 10 CD-ROM
- DOOM
- KING QUEST V
- STELLAR 7
- TIME MAN OF THE YEAR
- WORLD ATLAS
- WORLD FACT BOOK
- CD-ROM OF CD-ROMS
- BEST OF MEDIA CLIP
- PLANIMATION FESTIVAL
- SING ALONG CLASSIC

SUPER PRECIO 7.990

- 7th GUEST - 10990
- BLUE FORCE - 4995
- CARNAGE - 3990
- CINEMANIA - 12900
- CONSPIRACY - 7490









- DRAGON LAIR - 6490
- DRAGONSPHERE - 10990
- HABLEMOS INGLES - 9990
- HELL CAB - 11900
- INDIANA JONES FATE OF ATLANTIS - 3325
- IRON HELIX - 9900
- LOOM - 4995

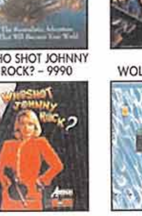


- LORD OF THE RING - 9990
- MAD DOG MCCREE - 7990
- MEGARACE - 9990
- MICROCOSM - 10990
- MONKEY ISLAND - 4995
- MYST - 7990
- REBEL ASSAULT - 9990

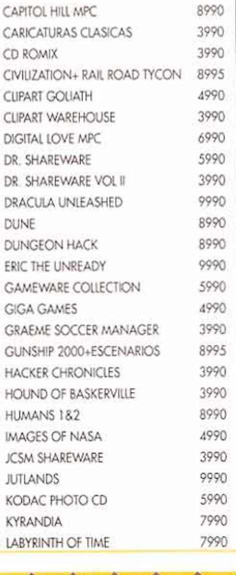
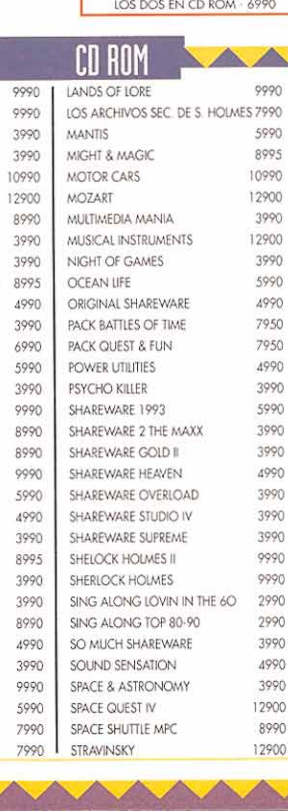


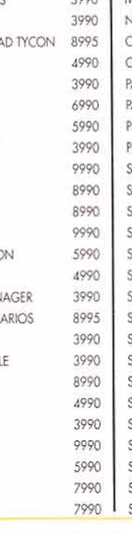







- SECRET WEAPONS OF THE LUFTWARE - 4995
- SPACE QUEST IV - 6450
- STAR TRECK - CONS
- THE JOURNEY MAN PROYECT - 7990
- TOP 2000 SHAREWARE - 3990
- WHO SHOT JOHNNY ROCK? - 9990
- WOLF PACK - 9990



ADVANTAGE TENNIS	9990	LANDS OF LORE	9990	STRIKE COMMANDER	8990
ALONE IN THE DARK	9990	LOS ARCHIVOS SEC. DE S. HOLMES	7990	SUPER CD II SHAREWARE	3990
AMERICAN PREMIER SHAREWARE	3990	MANTIS	5990	SUPER CLIPART	3990
ARNIE 2	3990	MIGHT & MAGIC	8995	SUPER GAME SWIN I	2990
BACKROAD RACERS	10990	MOTOR CARS	10990	SUPER GAME SWIN II	2990
BEETHOVEN	12900	MOZART	12900	SUPER GAMES VOL 2	5990
CAPITOL HILL MPC	8990	MULTIMEDIA MANIA	3990	SUPR CD III SHAREWARE	3990
CARICATURAS CLASICAS	3990	MUSICAL INSTRUMENTS	12900	THE MORDE	12900
CD ROMIX	3990	NIGHT OF GAMES	3990	THE ROCK´N´ ROLL YEARS	7700
CIVILIZATION+ RAIL ROAD TYCON	8995	OCEAN LIFE	5990	TOP SO GAMES DOS	3990
CLIPART GOLIATH	4990	ORIGINAL SHAREWARE	4990	TOP SO GAMES WINDOWS	3990
CLIPART WAREHOUSE	3990	PACK BATTLES OF TIME	7950	ULTIMATE WINDOWS SHAREWARE	3990
DIGITAL LOVE MPC	6990	PACK QUEST & FUN	7950	VGA SPECTRUM 2	3990
DR. SHAREWARE	5990	POWER UTILITIES	4990	WINDOW MASTER	5990
DR. SHAREWARE VOL II	3990	PSYCHO KILLER	3990	WINDOWARE	3990
DRACULA UNLEASHED	9990	SHAREWARE 1993	5990	WINDOWS SHAREWARE	3990
DUNE	8990	SHAREWARE 2 THE MAXX	3990	WORLD OF GAMES	3990
DUNGEON HACK	8990	SHAREWARE GOLD II	3990	WORLD OF WINDOWS	3990
ERIC THE UNREADY	9990	SHAREWARE HEAVEN	4990		
GAMEWARE COLLECTION	5990	SHAREWARE OVERLOAD	3990		
GIGA GAMES	4990	SHAREWARE STUDIO IV	3990		
GRAEME SOCCER MANAGER	3990	SHAREWARE SUPREME	3990		
GUNSHIP 2000+ESCENARIOS	8995	SHELOCK HOLMES II	9990		
HACKER CHRONICLES	3990	SHERLOCK HOLMES	9990		
HOUND OF BASKERVILLE	3990	SING ALONG LOVIN IN THE 60	2990		
HUMANS 1&2	8990	SING ALONG TOP 80-90	2990		
IMAGES OF NASA	4990	SO MUCH SHAREWARE	3990		
JCSM SHAREWARE	3990	SOUND SENSATION	4990		
JUTLANDS	9990	SPACE & ASTRONOMY	3990		
KODAC PHOTO CD	5990	SPACE QUEST IV	12900		
KYRANDIA	7990	SPACE SHUTTLE MPC	8990		
LABYRINTH OF TIME	7990	STRAVINSKY	12900		

SOLO PARA ADULTOS

ALL BEAUTIES	4990
101 SEX POSITION	6990
BUSTY BABES	5990
DEEP THROAT	9990
DIGITAL DREAMS	4990
DREAMS GIRLS	6990
GIRL GIRL GIRL	5990
KAMA SUTRA	6990
LEGEND OF PORN II	5990
LOVER´S GUIDE	9990
SEXIEST WOMAN	5990
VISCIUS VIXEN	6990




TOP 50 GAMES FOR WINDOWS 3.990
- BLACKOUT
- BRIDGE
- DRAVENT´S
- WIN RISK
- WIN POOL
...Y muchos más




TOP 50 GAMES FOR MS-DOS 3.990
- DOOM
- WOLFENSTEIN 3D
- EPIC PIMBALL
- CYBERCHESS
- SPACE CHASE
- EPIC BASEBALL
...Y muchos más







PACKS DE SHAREWARE
Contienen:
- JUEGOS EDUCATIVOS
- PROGRAMAS GRAFICOS
- CLIPART
- PROCESADORES DE TEXTO
- BASES DE DATOS
- UTILIDADES DOS Y WINDOWS
- COMUNICACIONES
...Y muchos más

DR. SHAREWARE II 3.990 — SO MUCH SHAREWARE 3.990 — TOO MUCH SHAREWARE 3.990

EXPLOSSION 3 4.900
- MAS DE 600 Mb.
- NO HAY PROGRAMAS REPETIDOS RESPECTO A EXPLOSSION I y II
- DESCRIPCIONE SEN 6 IDIOMAS, ENTRE ELLOS CASTELLANO Y CATALAN
- ORIGINAL PROGRAM BAJO WINDOWS PARA DESCOMPRIMIR LOS ARCHIVOS DE MANERA FACIL E INTUITIVA

LA EDAD DEL ORO del Pop español 4.950
11 AÑOS DE MUSICA POP ¡UN CD-ROM IMPRESCINDIBLE!



PACK ANNIVERSARY 8.990
10 JUEGOS QUE HICIERON HISTORIA
- WASTELAND
- STARTRECK 25 AN.
- TASS TIMES
- MINDSHADOW
- DRAGON WARS
- BARD´S TALE
- CASTLE
- LORD OF THE RING
- ANOTHER WORLD
- BATTLE CHESS

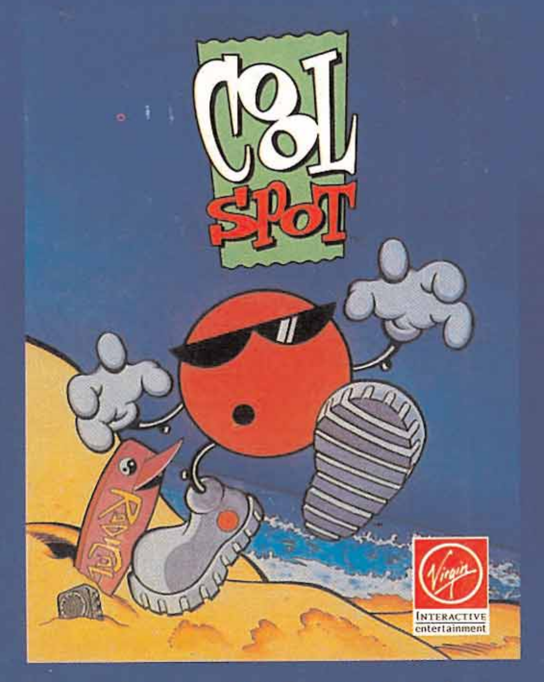


FLIGHT PACK 4.995
4 SIMULADORES PARA CD-ROM
- F15 STRIKE EAGLE 2
- F14 TOMCAT
- AIR WARRIOR
- F15 DESERT STORM

ESTE VERANO TENEMOS PARA TI ALGO ROJO, REDONDO Y FRIO

¡NO, NO ES UN HELADO!

ES



DISPONIBLE ESTE VERANO EN PC Y GAME BOY



ESCENARIO CON GRAN COLORIDO Y DETALLE



¿Y LA MUSICA? ¡MIENTRAS JUEGAS NO PARARAS DE MOVERTE A SU RITMO!

UN PIN COMO ESTE DE REGALO EN LAS PRIMERAS 500 UNIDADES DE GAME BOY Y PC

8 NIVELES CON 7 JUEGOS DE BONOS (TODOS EN EL INTERIOR DE UNA BOTELLA DE REFRESCO)







PANTALLAS VERSION PC



